CONEXIÓN

PANICA

EDITO POSTER

Nº 314
$35.00 MX
$3.75 USD

facebook

PARK SHIN HYE
TALENTO NATO

AUJERJI
DULCE Y OSCURA INSPIRACIÓN

ESTRENOS DE VERANO 2015

ANDROID APP ON Google play

Available on the App Store

314
$35.00 MX / $3.75 USD

00314

7 509997 006727

DIRECTORIO

JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

Judith D.
Stefan
Izzaki
Zorro de Seda
Chibi-Chío
Haru
Arturo Vázquez "Lobo"
Cachetada con Guante Blanco
Paulina Olvera
Alex B.
Nozomu Rodríguez
Sunako Ye-Seul
Arthur Wolf
Angel & Goji
Audry G
COLABORADORES

JULIO A. AMADOR SARABIA
DIRECCIÓN DE ARTE

KAREN MARTÍNEZ BURGOS
DISEÑO GRÁFICO

J. A. DÁVALOS Q.
KAREN MARTÍNEZ BURGOS
CALIDAD DIGITAL

YANAI GONZÁLEZ NÚÑEZ
CORRECCIÓN DE ESTILO

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

ADRIANA VILLALOBOS
OPERACIONES

ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
ext. 111 ó 50059586
con Rafael Esquivel G.

ESTA REVISTA ES MARCA REGISTRADA ANTE EL INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL CERTIFICADO No. 896649

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

EDITORIAL

Números atrás, comenzamos a experimentar con nuevas secciones e ideas, a fin de darle mayor variedad y frescura a nuestra querida revista. En ese momento no imaginamos recibir una respuesta tan positiva –e inmediata– por parte de los lectores, particularmente en relación con nuestra sección dedicada al medio independiente, ***Proyecto Indie***, la cual diseñamos como un pequeño marco de difusión y publicidad, a fin de dar a conocer los valores creativos dentro del medio del entretenimiento en México y el mundo, que por su carácter indie no recibe la suficiente difusión, como aquellos proyectos financiados por grandes empresas. Proyectos como ***I Won´t Swim for You***, ***Urbance-Sex Kill***, o las ediciones de LIT (quienes nos hicieron llegar su opinión sobre su nota), son sólo una parte de la extensa parafernalia de proyectos que actualmente inundan el medio del entretenimiento independiente; ya sea animación, cine, cómic/manga y videojuegos, entre muchas otras ramas que conforman esta comunidad, nos comprometemos a continuar otorgando el apoyo como medio informativo.

RECUERDA QUE PUEDES DISFRUTAR DE *CONEXIÓN MANGA* EN SU VERSIÓN DIGITAL.

ANDROID APP ON Google play

Available on the App Store

Diviértete y aprovecha todo el contenido multimedia, música, video e interactividad que sólo nuestra revista digital te ofrece. Un nuevo universo del anime y el manga te espera. ¡No te quedes fuera! Descarga nuestra aplicación en App Store y Google play.

Conexión Manga Digital, la nueva era animada al alcance de tu mano.

CONTENIDO

PORTADA

50 | ESTRENOS DE VERANO 2015

ANIME
08| YUUYAKE DANDAN
09| HELLO!! KINIRO MOSAIC
12| ISUCA
15| SOUND! EUPHONIUM

MANGA
22| MIDNIGHT SECRETARY

REPORTAJES
01| BREVES
02| SHOPPING
03| PREVIEW
04| GENERACIÓN DIGITAL
06| PROYECTO INDIE
07| UNIVERSO APP
18| OH! GREAT
20| BATTLE ANGEL ALITA
56| PARK SHIN HYE
58| SENGOKU † KOIHIME
60| F-VE DOLLS
62| EL DÍA A DÍA DE UNA ESPOSA GAIJIN
64| BUZÓN

SECCIÓN BN
29| PARA INTERPRETAR EL MANGA
34| LA VERDAD DETRÁS DE...
38| TASHIROJIMA
41| TOSHIRO MIFUNE
44| GALERÍA DIBUJARTE SCHOOL

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM
CONEXIÓN MANGA OFICIAL
CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CONEXIÓN MANGA No. 314. Publicación quincenal. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 50, México, D.F., Tel. 5591-1400 y 5591-1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128 - 6670, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS POR CODI/PERNAS Serapio Rendón 87. IMPRESA EN: VAJ Impresos, Poniente 140, No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco C.P. 02300. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx.

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

BREVES de Conexión Manga

Por Judith D.

–PORQUE MI SUELDO NO ME DA PARA COMER UVAS–, PIENSO EN LA CANTIDAD DE SERIES QUE SE ESTRENAN CADA AÑO EN JAPÓN Y SE ME OCURRE QUE SI TRABAJASE EN CADA UNA DE ELLAS COMO INTERCALADORA, GANARÍA LO SUFICIENTE PARA NO TRABAJAR EN UN AÑO; CLARO QUE TENDRÍA QUE LIBERARME DE ESOS "VICIOS TAN INNECESARIOS" COMO COMER, DORMIR E IR AL BAÑO, PERO LO QUE SÍ ES SEGURO SON DOS COSAS: TENDRÍA PARA COMPRAR TODOS LOS OBJETOS DE COLECCIÓN QUE QUISIERA, Y CLARO, MORIRÍA ANTES DE COBRAR MI PRIMER SUELDO. OK, DESPUÉS DE ESTA REFLEXIÓN, VEAMOS QUÉ NOTICIAS TENEMOS EN ESTE NÚMERO (MMM.. ¿Y SI SÓLO DUERMO UNA HORA AL DÍA, COBRARÍA TRES QUINCENAS?)

DEVILMAN REGRESA EN OTOÑO

El mangaka **Go Nagai**, creador del clásico animado *Mazinger Z* (1972), ha anunciado a través de su empresa licenciataria, Dynamic Planning, que el éxito de los setentas, *Devilman*, regresará este año durante la temporada otoñal, en forma de un misterioso proyecto animado, producido por el estudio Actas. En Dynamic Planning han comentado que el estreno se dará durante una proyección especial, fuera de esto no hay muchos datos más allá de la frase que acompaña a las imágenes publicitarias y que reza lo siguiente: "El demonio ha despertado, este otoño descenderá". Sin duda, ésta será una de esas producciones que mantendrán a los fans pendientes de su estreno.

MAGI: SINBAD NO BOUKEN OVA 5 LLEGA ESTE VERANO

Efectivamente, fans de *Magi*, la serie spin-off basada en el manga de **Shinobu Ohtaka**, titulada *Magi: Sinbad no Bouken* (dibujado por **Yoshifumi Otera**), tiene una nueva OVA titulada *Meikyu Valefor Kouryaku-hen Kohen*, que viene incluida en el séptimo volumen recopilatorio, a la venta este verano. Así que si desean hacerse de una copia, aún están a tiempo de apartar su pedido vía web.

MEIJI TOKYO RENKA TENDRÁ LARGOMETRAJE ANIMADO

A todos los gamers aficionados a las visual novel, les interesará saber que el título *Meiji Tokyo Renka*, de la empresa Broccoli, tendrá una adaptación animada, prevista para su estreno el próximo 18 de julio, que llegará en formato de largometraje bajo el título de *Gekijouban Meiji Tokyo Renka: Yumihari no Serenade*. Hasta el momento se ha confirmado que todos los seiyuus del juego volverán a interpretar a sus personajes en la cinta, aunque la protagonista, Mei Ayazuki, aún no tiene voz confirmada. Studio DEEN será el encargado de la producción, la cual estará a cargo del director **Hiroshi Watanabe**, otrora encargado de *storyboard* y director de los episodios 1 y 26 de la serie *Jigoku Shoujo*.

DUNGEON TRAVELERS 2 LLEGA AL MERCADO OCCIDENTAL

Programado por la compañía Atlus, el videojuego de tipo RPG, *Dungeon Travelers 2: The Royal Library & the Monster Seal*, para la consola PlayStation 4, será lanzado para el público occidental. Tras su lanzamiento original en 2013 para la portátil de Sony PSP y su posterior port para el PS4, Atlus contempló regionalizar el juego fuera de Japón, hecho que sucederá en verano para Norteamérica y posteriormente en otoño para Europa. El juego es una aventura visual, tipo RPG, que explota los típicos estereotipos del género, como la exploración de *dungeons*, aumentar tu estatus o mejorar a tus personajes, mismos que contarán con 30 subclases; entre las clases y los oficios se encuentran guerreros, magos e incluso maids, siempre interpretados por chicas sexis que siguen fielmente al protagonista. El costo del juego será de 39.99 dólares, tanto en formato digital como en físico.

SHOPPING

Por Judith D.

JURO Y PERJURO POR SANTO TOMATE DE AQUINO, QUE ME MIRA Y QUE ME JUZGA, QUE ESTE MES NO HE GASTADO UN SOLO CRÉDITO DE MI TARJETA PARA COMPRAR CHUCHERÍAS INNECESARIAS, SÓLO HE COMPRADO COSAS MUY NECESARIAS PARA SATISFACER MIS GUSTOS DE COLECCIONISTA, ASÍ QUE MIENTRAS ME DURE EL PERDÓN DE *KAMI-SAMA*, VEAMOS LA SELECCIÓN DE TENTACIONES PARA ESTE NÚMERO.

CÁLIZ DRAGONCLAW JUEGO DE TRONOS

¿Eres un rey en un trono de espadas y no tienes nada divertido que hacer más que esperar que te maten vil y vulgarmente en esta temporada? Aprovecha tu tiempo bebiendo vino de tu cáliz DRAGONCLAW, lo mejor que Dragonstone puede ofrecer a sus visitantes. Sólo tienes que mandar 30 dólares (en monedas de oro, obviamente) para ser la envidia de todo Westeros. Ya, hablando en serio, ésta es una pieza que todo fan de ***Juego de Tronos*** debe tener en su colección; a la venta en ***ThinkGeek.com***. ¿Ya mencioné que no incluye costos de envío? ¡Pues no los incluye! Edición limitada, así que cómprala antes de que se acabe.

ATTACK ON TITAN CERAMIC BEER STEIN

No hay nada mejor para estos días de calor que tomarse una cerveza bien fría mientras eres atacado por un titán colosal, y esa es precisamente la idea de este artículo (no chuchería, aclaro), beber una chela bien fría en tu tarro de cerámica, con forma del titán derribando el muro María. Con un tamaño de 8 pulgadas desde la base a la cabeza, es un excelente regalo. Precio: 25 dólares; disponible en la página web ***ThinkGeek*** (no incluye costos de envío).

FUNDA PARA IPHONE BATMOBILE TUMBLER

La empresa Bandai a través de su rama ***Crazy Case***, ha diseñado una fantástica funda protectora para tu iPhone con la forma del Tumbler que a todos nos fascinó en las películas de **Christopher Nolan**. Con un tamaño de 14 × 8 centímetros, incluye un set de 6 luces led a fin de darle más realismo e impacto visual, además de avisarte cuando te llaman o recibes notificaciones. El costo es de 50 dólares y sólo es compatible con iPhone 5 y 5s (buuuuuuuu); a la venta en línea con tu distribuidor favorito.

RASTRILLOS GILLETTE AVENGERS

OK, ok, ya sé que ésta fue una broma de la compañía Gillette, ¡pero es perfecta para esta sección! Y es que a manera de promoción para la película ***Avengers 2*** –y entre otras cosas popularizar su tecnología FlexBall (ésta sí es real)– Gillette sacó un comercial de su supuesta nueva línea de rastrillos inspirados en tecnología ***Avengers***. Cosas tan locas como el rastrillo de Thor, que en lugar de navajas tiene rayos, o el de Iron Man, que incluye un reactor de arco. A final de cuentas, a ustedes los hombres ¿les gustaría rasurarse la barba con un rastrillo Hulk? Seguramente sí, ya los conozco, bola de fans descarriados. Lástima que el producto sólo sea ficticio, esto sería algo que compraría sólo por el afán de tenerlo, ¡no lo uso pero es mío! Wiiiiiiiiiiiiiiiiiiii...

ARIA THE AVVENIRE
A 10 AÑOS DE AQUA

Por Stefan

DIEZ AÑOS HAN PASADO DESDE QUE LA OBRA DEL MANGAKA KOZUE AMANO FUE LLEVADA A LA PANTALLA CHICA POR LA MANO DE LOS ARTISTAS DE LA ANIMACIÓN DEL ESTUDIO HAL FILM MAKER, ENAMORANDO A MÁS DE UN TELEVIDENTE CON SU VISIÓN ESPACIAL DE LA CIUDAD DE VENECIA Y EL CARISMA DE LAS GONDOLERAS ARIA.

En 2015, una nueva versión del clásico animado, titulado ***Aria the Avvenire***, será producida en el marco del décimo aniversario de la serie, con la diferencia radical de que el estudio que dio vida a las tres temporadas originales y un OVA, será sustituido en su labor por la empresa TYO Animations.

UNA VENECIA GLOBAL

El manga de Amano-sensei –mismo que vio la luz por primera vez en 2001, con el nombre de ***Aqua***– nos transporta al año 2301, en un planeta Marte previamente terraformado, donde el derretimiento de los polos marcianos ha dado origen a un mundo cubierto casi en su totalidad por agua, lo que llevó a sus nuevos habitantes a rebautizar su hogar con el nombre de Aqua, y a su ciudad capital como Nueva Venecia. Es aquí donde se desarrolla la historia, con la llegada de una chica del planeta Man-Home (que es como se le conoce a la Tierra en el futuro); su sueño es convertirse en gondolera –o ***undine*** profesional– de la prestigiosa (y pequeña) compañía Aria, algo que no le resultará nada fácil.

UN EQUIPO EXPERIMENTADO

El excelente trabajo como productor de **Junichi Sato**, en las anteriores entregas de la serie, ha rendido sus frutos, ya que TYO Animations le ha elegido como la mejor opción para llevar las riendas del nuevo proyecto, mismo que contará con **Reiko Yoshida** (***Angelic Layer*** [2001], ***Boys Over Flowers*** [1996], ***Kaleido Star*** [2003]) como guionista de la nueva aventura. Al nuevo staff se une **Masayuki Onchi** (***Little Busters!*** [2012], ***Kimi to Boku*** [2011]), sustituyendo a **Makoto Koga** (***Cardcaptor Sakura*** [1998], ***Kämpfer*** [2009], ***Macross 7 the movie: The Galaxy's Calling Me!*** [1995]) como diseñador de personajes. En el apartado musical tenemos al grupo **Choro Club** y al músico/compositor **Takeshi Senoo**, quienes ya fueron parte de los anteriores proyectos de ***Aria***.

La nueva producción constará de tres episodios incluidos en las DVD box de la serie, éste es uno de los estrenos más esperados por los fans, principalmente por la relevancia que simboliza para la franquicia. TYO Animation ha liberado la fecha exacta del estreno, 24 de diciembre para la primer DVD box y con fechas 23 de marzo y 25 de junio de 2016 para las siguientes colecciones, cerrando un ciclo y marcando así una era en la animación de culto.

FICHA TÉCNICA

DIRECCIÓN Y COMPOSICIÓN: Junichi Sato
GUION: Reiko Yoshida
MÚSICA: Choro Club/ Takeshi Senoo
IDEA ORIGINAL: Kozue Amano
DISEÑO DE PERSONAJES: Masayuki Onchi

SEIYUUS:

AKARI MIZUNASHI: Erino Hazuki
PRESIDENT ARIA: Chinami Nishimura
AIKA S. GRANZCHESTA: Chiwa Saito
AKIRA E. FERRARI: Junko Minagawa
AI: Kaori Mizuhashi
ALICE CARROLL: Ryou Hirohashi
ALICIA FLORENCE: Sayaka Ohara
ATHENA GLORY: Tomoko Kawakami (homenaje póstumo)

© Kozue Amano/Comic Blade/TYO Animation

VALKYRIE DRIVE

Por Haru

CHICAS: ARMAS MORTALES DEFINITIVAS

VALKYRIE DRIVE, LA NUEVA FRANQUICIA CON TEMÁTICA YURI DE MARVELOUS, SEGURAMENTE SE CONVERTIRÁ EN EL OBJETIVO DE LOS FANÁTICOS DEL GÉNERO, EL ECCHI, EL FANSERVICE Y HASTA DE LAS LOLIS. ¿CÓMO PUEDO ASEGURARLO? SÓLO BASTA VER EL TRÁILER DEL PROYECTO PARA DARSE CUENTA DE QUE, MÁS ALLÁ DE LO QUE LA HISTORIA PUEDE OFRECERNOS EN CUANTO A TRAMA, UNA PALETA DE ATRACTIVOS VISUALES SE DESPLIEGA ANTE NUESTRA VISTA PARA PROVOCARNOS MUCHAS EMOCIONES Y ACELERAR NUESTROS LATIDOS AL MÁXIMO. PERO, ¿QUÉ ES ***VALKYRIE DRIVE***?

PROYECTO YURI A GRAN ESCALA

En el mundo de hoy es mejor atacar por todos los frentes posibles, que esperar a que un solo producto comercial lleve a la gloria a sus creadores; Marvelous, compañía de gran experiencia en el rubro de los juegos de batalla, ha hecho gala de su sabiduría en el mundo friki y por ello nos trae un proyecto a gran escala –dirigido por **Kenichiro Takaki** y **Hiraku Kaneko**– que promete ser la sensación. Y es que si hablamos de chicas sexis y guapas, de entrada ya tenemos enganchado a un público que, si bien es exigente con las historias que consume, también sabe disfrutar de la vida y de lo que puede provocarle llegar al éxtasis, entre otras cosas, claro. Comencemos por "definir" lo que la franquicia nos traerá.

En un mundo ficticio constituido por 5 islas artificiales, diversas parejas de chicas lucharán por sobrevivir y prevalecer ante el inminente peligro que las acecha. Es así como, mediante una serie de acontecimientos que rayan en lo sensual –por no decir ero– las chicas pueden convertirse en potentes armas para la batalla. Su principal atractivo, como muchos sospechan, es la enorme cantidad de fanservice y ecchi que la franquicia trae consigo, y para deleitar a los fans de estos aspectos, nada mejor que un juego para PS Vita, otro para smartphones y una serie animada, que pondrán de cabeza el mundo de los amantes de las figuras esculturales.

DIRECTO A TU PS VITA

Valkyrie Drive -Bhikkhuni- es el juego para PS Vita que Marvelous llevará este mismo año las pantallas de todos los gamers. La historia de este game se centra en la isla artificial Bhikkhuni, que ha sido atacada por un extraño virus que afecta solamente a las chicas jóvenes y adolescentes, dotándolas con la capacidad de convertir sus cuerpos en armas. Es dentro de este marco que sus protagonistas, Rinka Kagurazaka y Ranka Kagurazaka –cuyas seiyuus son **Aya Suzaki** y **Kanae Ito**, respectivamente–, miembros de las "Rebreakers", tendrán que luchar por prevalecer, haciendo un equipo indestructible, en donde tú, querido gamer, tendrás la oportunidad de realizar emocionantes combos y jugadas dignas de todo un campeón, en escenarios interactivos al puro estilo de combate 3D.

El juego será desarrollado por la compañía Meteorise con la distribución de Marvelous y bajo la tutela de Kenichiro Takaki y el diseño de **Mana Kakkowarai**.

EN TU TV Y SMARTPHONE

El proyecto ***Valkyrie Drive*** también contará con una adaptación al anime de mano del estudio ARMS bajo el título ***Valkyrie Drive -Mermaid-***, misma que será dirigida por Hiraku Kaneko –también responsable del diseño de personajes–. Como su título lo indica, su historia se desarrollará en la isla Mermaid, donde sus protagonistas Mamori Shojo (**Mikako Izawa**) y Mirei Shikishima (**Yuka Iguchi**) pelearán hasta con los dientes.

Pero eso no es todo, pues ***Valkyrie Drive -Siren-***, título fraguado exclusivamente para smartphones, y nexo entre la historia del anime y el game para PS Vita, promete ser el ***free to play*** más popular del rumbo, con sus chicas protagonistas Setsuna Kisaragi y Urara Sasho, cuyas seiyuus serán **Ayaka Ohashi** y **Azusa Tadokoro**.

No se despeguen de este proyecto, les aseguró que quedarán encantados con él.

© Marvelous/2015

AUJERJI

DULCE Y OSCURA INSPIRACIÓN

Por Cachetada con Guante Blanco

EL MEDIO INDEPENDIENTE DE LA HISTORIETA EN MÉXICO, ES UN VERDADERO HERVIDERO, TANTO DE FAUNA INVEROSÍMIL COMO DE CREATIVOS BIZARROS; ENTRE ESTE ECOSISTEMA ARTÍSTICO EXISTEN FUTURAS PROMESAS QUE POCO A POCO LLAMAN LA ATENCIÓN DEL PÚBLICO, YA SEA POR SUS PROPUESTAS CREATIVAS O SU ESTILO ÚNICO.

UNA JOVEN PROMESA

Éste es el caso de **Aujerji**, una joven artista mexicana de 24 años, cuyo nombre comienza a hacer ruido en el medio ***indie***, gracias a sus trabajos de ilustración e historieta estilo manga, trabajo que me dispongo a criticar (raro en mí) en este número. Su propuesta llena de oscuro romance y tétrica belleza, evoca los inicios de las convenciones en México en los años 90's, época donde los estilos alternativos eran el sello de la escena independiente. Ese toque clásico, endulzado con tendencias e ideas actuales, marca la visión que esta singular artista busca compartir en cada una de sus obras, realizadas tanto con técnicas digitales como tradicionales.

MANGA CON UN TOQUE PERSONAL

Ejemplo de las múltiples facetas de esta artista lo encontramos en los experimentos narrativos de su autoría, ***El último Teyaochihuani*** y ***Soulless Bunny***. El primero es una interpretación personal del estilo manga, fusionado con la cosmovisión del panteón prehispánico, ambientado en un mundo contemporáneo; en este entorno se encuentran Lola y Balam, dos personajes con personalidades dispares, que deben evitar que el villano megalómano en turno tenga éxito en su conquista, al tiempo que se unen en un viaje de descubrimiento mutuo.

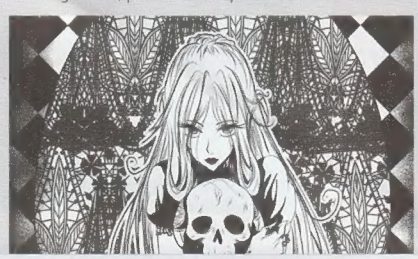
El caso de ***Soulless Bunny*** es un tanto diferente; la trama nos transporta a la caótica existencia de Alice, una atractiva y confundida adolescente, que comete el error de hacer un trato con la criatura conocida como ADA, un ser que promete la felicidad a cambio del más horrendo sufrimiento (¡wow, qué ironía!). La historia está plagada de elementos de la subcultura gótica, así como algunos clichés nipones y por supuesto el respectivo fanservice que nunca puede faltar.

La constante evolución de la artista traza un camino que, de seguir con este ritmo, bien puede darnos una grata sorpresa en algunos años, algo que honestamente espero con ansias.

LA ENTREVISTA (FRAGMENTO)

CM: ¿Cuál es tu fuente de inspiración?

AUJERJI: Me interesan los temas como la violencia, todo lo grotesco, pero con un toque sublime.



CONTACTO:
aujerji@hotmail.com

REDES SOCIALES:
aujerji.deviantart.com
Facebook: /aujerji

CM: ¿Qué te llevó a tomar el camino de la ilustración?

AUJERJI: En realidad siempre me gustó dibujar, me encantaban las historias que yo veía, pero deseaba algo más acorde a mis gustos y así comencé a ilustrar.

CM: ¿Alguna inspiración que tomes para tu trabajo?

AUJERJI: Me encanta el estilo viejo del estudio CLAMP –el actual no me gusta–, el cine de terror (hace hincapié en **Clive Barker**), especialmente si es independiente o poco conocido.

CM: ¿Qué sorpresas pueden esperar tus fans en la próxima TNT Especial de Dibujantes y Doblaje?

AUJERJI: Definitivamente mangas más profesionales. Invito a los lectores de ***Conexión Manga*** a verme en la TNT los días 8 y 9 de agosto, no dejen de visitarme en mis redes sociales o escribir a mi correo, gracias.

DISFRUTA DE LA NOTA COMPLETA EN NUESTRA APP.

Todas las imágenes presentadas en esta nota son usadas para fines informativos y son propiedad de © Aujerji

INHERITAGE: BOUNDARY OF EXISTENCE

LO MEJOR DE LA COSTA ORIENTAL PARA EL MUNDO

Por Alex B.

ACEPTÉMOSLO, LO DE HOY SON LOS JUEGOS ***ONLINE***, SOBRE TODO AQUELLOS QUE PUEDES REPRODUCIR DESDE LA COMODIDAD DEL DISPOSITIVO INTELIGENTE DE TU ELECCIÓN. PERO SI DE GENIALIDADES HABLAMOS Y LO QUE QUEREMOS ES PASAR UN RATO AGRADABLE MIENTRAS NOS DISTRAEMOS DE LOS QUEHACERES DIARIOS, LOS JUEGOS ***FREE TO PLAY*** NOS OFRECEN TODO UN UNIVERSO POR EXPLORAR.

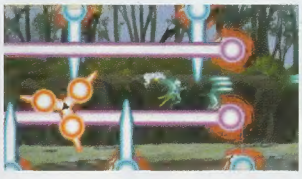
Es dentro de este marco que uno de los videojuegos con temática ***shoot 'em up*** y visual novel de origen asiático, nos trae agradables sorpresas a nivel visual a la vez que nos descubre un mundo que, para nosotros los occidentales, ha sido poco explorado, me refiero a todo lo relacionado con la cultura de Indonesia. Si están listos para emprender una nueva aventura, entonces acompáñennos para juntos descubrir los misterios que envuelven a ***INheritage: Boundary of Existence***.

RUPTURA INTERDIMENSIONAL

El mundo ha sufrido un colapso ocasionado por la ruptura entre dos dimensiones: la nuestra y la de los Yaksa, temibles criaturas que amenazan con destruir a la humanidad. En uno de esos eventos se ven involucradas un par de chicas que tienen la mala fortuna de toparse con estos monstruos. Una de ellas muere al instante, sin embargo, la otra, cuyo nombre es Nala, queda al borde de la muerte. Es en este momento en que aparece Reta, un hermoso tigre blanco que propone a Nala salvar su vida si hace un pacto con él para luchar en contra de la amenaza de los Yaksa y salvar a la humanidad.

Nala, quien ha perdido a todas las personas importantes en su vida, decide que quiere vivir para de esta manera honrarlas y salvar a sus congéneres. Es así como a partir de ese momento lleva una doble vida; por un lado se muestra como una tierna estudiante de instituto, pero por el otro se convierte en una heroína con poderes especiales que lucha por la supervivencia de la raza humana.

Ésta es, a grandes rasgos, la historia de ***INheritage: Boundary of Existence***, donde tú como jugador podrás manejar a Nala y Reta para vencer a los temibles Yaksa. El objetivo es aniquilar a estos seres mediante una ráfaga de disparos al tiempo que esquivas los ataques del enemigo. Cada ataque contrario disminuirá tu energía, llevándote a la muerte; pero descuida, podrás revivir y continuar el juego una vez más o las que quieras –siempre y cuando aportes el capital correspondiente–.



En cuanto a la historia, ésta se presenta en formato visual novel, por lo que podemos decir que los diálogos son parte fundamental –si no es que constituyen la mayor parte– del juego. La buena noticia, para quienes no gustan mucho de las palabras, es que éstos pueden omitirse. Además, dentro de la estética propia de la programación del juego, existen diversos menús en los que podrán consultarse las características de diversos personajes y datos acerca de los seres mitológicos del universo de ***INheritage***, mismos que están basados en la mitología y cultura indonesas.

Cabe destacar que tú mismo podrás elegir el nivel de juego que desees (fácil, normal o difícil), además de disponer de pequeños tutoriales de juego.

Este videogame, disponible para usuarios de las plataformas Android e iOS, fue lanzado el 23 de mayo de 2013 y desde entonces no deja de cosechar éxitos. Producido por el estudio Tinker Games, ha sabido ganarse su lugar en el medio. Las personas a cargo del proyecto y creadores originales del mismo fueron **Afif Faris** y **Mukhlis Nur**, con la ayuda de **Jeffin Andria P.** en la dirección de arte y **Aj The Real Dice** en lo referente a la música y el sonido; entre muchos otros.

De origen indonesio pero subtitulado al inglés, ***INheritage*** es una excelente opción para conocer una nueva mitología al tiempo que destruimos a los temibles monstruos que acechan al mundo.

© Mukhlis Nur y Afif Faris/Tinker Games/2013

YUUYAKE DANDAN

Pláticas profundas con un gato

Por Chibi-Chío

YUUYAKE DANDAN ES UNA SERIE DE CORTOMETRAJES PRODUCIDA POR FLYING DOG Y DYNAMO PICTURES; SE PROYECTARON EN 109 CINES DE TODO JAPÓN ANTES DE CADA FUNCIÓN CINEMATOGRÁFICA. EL PRIMERO SE ESTRENÓ EL 1 DE ABRIL DE ESTE AÑO, TENIENDO UNA BUENA ACEPTACIÓN.

Dirigido por **Hideki Futamura** (OVA ***Halo Legends***, OVA ***JoJo's Bizarre Adventure***, ***Akira***), escrito por **Buno Fujisawa**, con el peculiar diseño de personajes de **Range Murata** (conocido por animes como ***Last Exile*** y ***Shangri-La***) y la dirección de arte de **Akemi Imano**.

Éste es un cortometraje que se desarrolla en una escalera, cerca de la estación de Nippori de Arakawa, Tokio, conocida como un gran lugar para observar la puesta de sol.

La historia gira alrededor de la alegre Nanami, una estudiante de secundaria a la que le interesan muchas cosas, pero le entusiasma mucho más un gato llamado Kotobuki, al cual se encuentra por la calle. Él es gris, misterioso, está a la moda y puede hablar.

Ambos tienen conversaciones de temas muy profundos mientras se relajan y disfrutan del ocaso, en un ambiente que evoca cierta nostalgia. Kotobuki habla de forma muy retórica, lo que hace pensar que vive en su propio mundo y aunque Nanami no entiende del todo lo que él dice, su curiosidad y su gran interés hacen que se sienta muy bien a su lado.

Los escenarios y la música son muy tradicionales, pero el diseño tipo videojuego y los accesorios de los personajes transportan al espectador directo al presente.

La joven seiyuu **Akane Sheba**, interpreta el papel de Nanami, mientras que la voz de Kotobuki es interpretada por el reconocido actor **Koichi Yamadera**, famoso por personajes como Togusa (***Ghost in the Shell***), Spike Spiegel (***Cowboy Bebop***) y Ryoga Hibiki (***Ranma ½***).

FICHA TÉCNICA

DIRECTOR: Hideki Futamura
GUION: Buno Fujisawa
DISEÑO DE PERSONAJES: Range Murata
ESTUDIO: Flying DOG y Dynamo Pictures

SEIYUUS:

NANAMI: Akane Sheba
KOTOBUKI: Koichi Yamadera

© Hideki Futamura/Flying DOG y Dynamo Pictures/2015

HELLO!! KINIRO MOSAIC

Una entrañable historia de amistad

Por Chibi-Chío

KINIRO MOSAIC, TAMBIÉN ABREVIADO COMO ***KINMOZA***, ES UN MANGA DE CUATROVIÑETAS ESCRITO POR **YUI HARA** Y SERIALIZADO EN ***MANGA TIME KIRARA MAX*** DE HIROUNSHA, DESDE JUNIO DE 2010 HASTA LA FECHA. CUENTA CON 5 VOLÚMENES. SE ADAPTÓ AL ANIME Y SU PRIMERA TEMPORADA SE ESTRENÓ EL 6 DE JULIO DE 2013 Y FINALIZÓ EL 21 DE SEPTIEMBRE DE ESE MISMO AÑO, CON UN TOTAL DE 12 CAPÍTULOS.

El 5 de abril de este año, salió la segunda temporada, titulada ***Hello!! Kiniro Mosaic***, repitiendo staff y seiyuus, pero con nuevos personajes. El director a cargo fue **Tensho** (también conocido como **Motoki Tanaka**, quien ha colaborado en ***High School DxD***, ***Ikkitousen***, ***Little Busters!***, ***Tears of Tiara***, ***Zoids***, entre otros), con guion de ***Yuniko Ayana*** y diseño de personajes de ***Kazuyuki Ueda***, bajo el Studio Gokumi.

El recuento

Kiniro Mosaic nos narra la historia de Shinobu Omiya, una pequeña niña japonesa que recuerda su viaje a Inglaterra por parte de un programa de intercambio. En ese país conoce a Alice Cartelet, quien es hija de la familia que le da asilo. Alice es muy tímida, pero con el tiempo logra llevarse muy bien con Shino, lo que las convierte poco a poco en grandes y mejores amigas.

Cuando Shino tiene que regresar a Japón, su amistad permanece a distancia. Luego de varios años, recibe una carta en donde Alice confirma que irá a visitarla al país del Sol Naciente. Así comienza este adorable anime.

Trata de un grupo de amigas que tienen diversas peripecias cotidianas, ya que durante la primera temporada se observa a las protagonistas convivir, divertirse, comer, ir a la escuela y hasta realizar fiestas juntas, lo que las va uniendo cada vez más; es así como la amistad que existía entre ellas logra consolidarse.

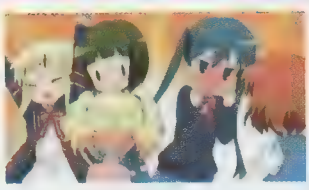
Conforme pasan los episodios, se van añadiendo más y más personajes como Aya y Yoko, amigas de la infancia de Shino, así como la inglesa Karen, amiguis de Alice. Cada una con personalidades diferentes, tímidas, alegres, lindas, hiperactivas, serias y un poco locas, es lo que da ese toque divertido a cada episodio.

Nuevos retos

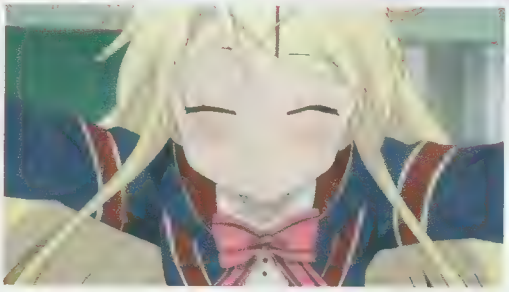
Las protagonistas han pasado a segundo año de secundaria, ahora tendrán que afrontar otra clase de percances, como ir en grupos diferentes... Ya que ahora se verán "relativamente" menos (de hecho no dejan de verse, siempre andan juntas, pero Shino y Alice creen que han sido separadas por siempre y para siempre) y con profesores nuevos que a pesar de ser estrictos tienen un noble corazón.

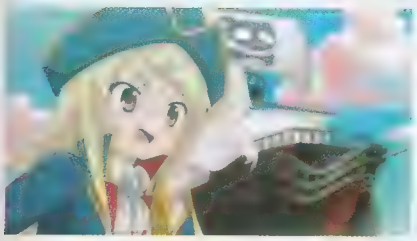
Alice y Shino se extrañarán, pero siempre estarán conectadas; aunque falta algo, por lo que Alice intenta que sus corazones estén sincronizados para así aprender a conocerse más y mejor.

Por otro lado tenemos a una maestra reprimida... Sí, reprimida, la cual es muy tierna en el fondo pero no logra mostrarlo, por lo que en lugar de hacer una cara dulce y amorosa, muestra un cruel ceño fruncido.



© Yui Hara/Studio Gokumi/2015





Lo cute en todo su esplendor

Es necesario decir que todas son súper ¡awww, lindísimas!, son unas empalagosas –hasta las maestras– pero admitámoslo… son muy tiernas. Con sus voces agudas, colores pastel, temas delicados y ambientes muy femeninos, es irresistible sentirse atraídos por estas adorables criaturitas del señor.

Lo que distingue a este anime de otros, es que coloca a las protagonistas en un continuo enfrentamiento entre culturas; ya que al ser Alice una niña extranjera proveniente de Inglaterra, introduce a su querida amiga a la cultura occidental, mientras que Shino ayuda a Alice y a Karen a comprender mejor la cultura, hábitos y costumbres de los japoneses.

Algo importante que mencionar es que, al igual que en la primera entrega, se continúa con el formato de poner un pequeño epílogo estilo manga al final de cada episodio. Agregado a ello, los temas musicales son interpretados por [redacted]. El opening es ***Yumeiro Parade***, y el ending ***My Best Friends***; todos autorizados por Sentai Filmworks, bajo el título ***Hello! Kinmoza!***

No hay duda de que éste es un anime encantador que te mantendrá entretenido, haciéndote pasar un rato muy alegre. No sabemos con exactitud en qué pueda acabar, de lo que sí estoy segura es de que Shino y Alice tendrán muchas más aventuras tiernas y divertidas en compañía de todas sus amigas.

FICHA TECNICA

ANIME: slice of life
GENERO: comedia, escolar
CREADOR ORIGINAL: Yui Hara
DIRECTOR: Tensho
GUION: Yuniko Ayana
DISEÑO DE PERSONAJES: Kazuyuki Ueda
ESTUDIO: Studio Gokumi
EPISODIOS: 12

SEIYUUS:

SHINOBU OMIYA: Asuka Nishi
ALICE CARTELET: Manami Tanaka
KAREN KUJOU: Nao Touyama
AYA KOMICHI: Risa Taneda
YOUKO INOKUMA: Yumi Uchiyama
HONOKA MATSUBARA: Ayaka Suwa
AKARI KUZEHASHI: Saori Ounishi
SAKURA KARASUMA: Satomi Satou
ISAMI OUMIYA: Yukari Tamura

ISUCA

Sirviente sobrenatural

Por Izzaki

ESTA SERIE TIENE MUCHOS DE LOS ELEMENTOS CLÁSICOS QUE ESPERAMOS EN UN ANIME QUE COMBINA CRIATURAS SOBRENATURALES Y UNA CHICA TSUNDERE COMBATIÉNDOLAS CON HECHIZOS. ALGO DE SANGRE Y UN BUEN TOQUE DE FANSERVICE HACEN DE *ISUCA* UNA SERIE QUE, SI BIEN NO ES ALGO QUE NO HAYAMOS VISTO, TIENE ALGUNOS TOQUES DE ORIGINALIDAD (SOBRE TODO EN ESCENAS OSCURAS Y CON UN [illegible] QUE LA HACEN DESTACAR. ¡VAMOS A CONOCERLA!

Encuentro extraño

Una noche, mientras regresa de la escuela, Shinichiro Asano es atacado por una exhibicionista, esto, claro, no lo molesta, pero cuando la chica se convierte en un ciempiés gigante que lo quiere devorar la cosa se pone fea; afortunadamente es salvado por una chica rubia con arco y flecha.

Medio perturbado, al otro día, nuestro protagonista quiere contárselo a Okubo, su amigo, pero no se atreve y el tiempo se va en hablar de chicas. Shinichiro está en una situación algo difícil pues sus padres le mandan muy poco dinero y tiene que trabajar para sobrevivir. En eso los dos chicos se topan con una chica rubia, muy parecida a la que salvó a Shinichiro la otra noche. Se trata de Sakuya Shimazu, quien es bastante popular en la escuela.

Monstruos

Una maestra pone a Shinichiro a limpiar el salón de química, entonces él escucha gritos y sale corriendo sólo para ver a una de sus compañeras ensangrentada en el piso y a dos más presas del pánico. Al ver a una especie de bestia huir de la escena del crímen, Shinichiro la sigue hasta el patio, donde sólo encuentra a una chica con una flecha en su ropa que la sujeta a un árbol. Shinichiro la libera y entonces aparece Sakuya, quien le asegura que la chica que ve ahí no es humana sino una ***nekomata*** (gato con poderes sobrenaturales del folclore japonés).

Oficio de familia

La bestia escapa y Sakuya, enojada, golpea a Shinichiro; ahora juntos buscan a la nekomata por la escuela, que ha sido evacuada y en donde Sakuya puso una barrera para que los humanos normales no entren, por eso es extraño que Shinichiro pueda permanecer dentro. Rápidamente Sakuya explica que desde hace muchas generaciones su familia se encarga de capturar y sellar criaturas sobrenaturales que roban la energía vital de las personas.

Entonces se dan cuenta que lo que está acechando a los alumnos es una criatura más poderosa: una Bestia Relámpago. Sakuya la enfrenta pero la bestia es muy poderosa y acaba desnudándola y robando su energía vital a cambio de placer. La chica nekomata los ayuda y al fin Sakuya sella a la bestia.

Sirvienta

Sakuya insiste en sellar a la nekomata también, pero ella le pide ayuda a Shinichiro, y hasta le da un beso para convencerlo. Entonces pasa algo extraño, Shinichiro sabe el nombre real de la nekomata, que es Tama. Sakuya accede a dejarla libre, pero ella se mantiene al lado de Shinichiro llamándolo amo.

Una vez en casa de Sakuya, Shinichiro se encuentra con la profesora Nadeshiko, que es la tutora de la chica rubia. La casa es un completo basurero y ya que necesitan alguien que limpie y cocine, y Shinichiro necesita trabajo, se convierte en "la sirvienta" de la casa.

Cazando ratones

Shinichiro tiene el extraño poder de conocer el nombre verdadero de las criaturas sobrenaturales, de esta forma las puede controlar, como hace con Tama, por esto es un aliado valioso para Sakuya, quien lo lleva consigo cuando hay un nuevo caso.

De pronto se escuchan gritos en los vestidores. Nadeshiko, Tama, Shinichiro y Sakuya corren a ver, y se sorprenden al encontrarse con tres chicas en ropa interior que se revuelcan mientras en sus mentes ven la ilusión de ser devoradas por ratas y a la vez sienten placer al ser robada su energía vital. El responsable: un ratón gigante. Sakuya retrocede con horror pues odia a los ratones y las cucarachas. El monstruo huye perseguido por Tama y después de un regaño de Nadeshiko, Sakuya sabe que debe ser fuerte para cumplir con su deber.

Poder espiritual

Tama se enfrenta a una horda de ratones, pero para cuando Sakuya y Shinichiro llegan a donde ella está, la chica gato se ve completamente agotada. La causa es que no ha robado energía vital de los humanos en mucho tiempo.

Entonces un hueco se abre en el suelo y los tres caen en la madriguera del ratón gigante, donde se lleva los cuerpos de sus víctimas y, una vez vacíos de energía vital, se los da de comer a los ratones que lo siguen.

Sakuya trata de vencer su horror a los ratones, pero la desconcentran demasiado, y cuando uno se le sube por el cuerpo, se desmaya del miedo. Tama intenta pelear otra vez pero su energía está demasiado baja, entonces Shinichiro le ordena que tome la suya. Para hacer esto Tama besa a su amo, de una manera que sonroja a Sakuya y deja medio fuera de combate al chico. Una vez con su energía restaurada, Tama caza al ratón y todo termina bien.

Como perros y gatos

Ya que Shinichiro se estará encargando de las tareas del hogar, lo más lógico es que se mude a vivir con Sakuya; eso mismo piensa Nadeshiko, que trae sus cosas a casa de Sakuya. La chica no está nada feliz con la decisión, pues cree que "algo" podría pasar; sin embargo, Shinichiro asegura que eso simplemente no pasará. Y la verdad es que todos se llevan como perros y gatos, en especial Tama y Sakuya.

En la escuela, la curiosidad, la admiración y hasta la envidia porque Shinichiro y Sakuya viven juntos no se hacen esperar.

La familia Shimazu

Un día, en la escuela, un árbol maldito se apodera de una chica y quiere usar su sangre como sustento. Sakuya y Shinichiro van al rescate, pero como el árbol toma de rehén a la chica, Sakuya duda en disparar. Entonces otra chica, de nombre Suseri, resuelve la situación junto con su ayudante, Matsuri.

Resulta que Suseri Shimazu es prima de Sakuya y se dedica, igual que ella, a combatir seres sobrenaturales, así que nuestra protagonista ya no estará sola en su tarea, aunque no es como que esto le alegre mucho.

En conclusión

Isuca es una serie entretenida y uno de sus puntos fuertes es la comedia, además del romance que se da entre los personajes. Otra cosa que destaca son las escenas ecchi, que aunque hay bastantes y bien hechas, la mayoría están censuradas, pero aún así son disfrutables. En general, una serie que te hará pasar un buen rato.

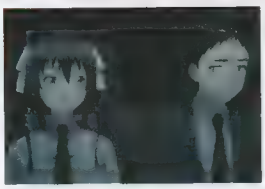
¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

FICHA TECNICA

ANIME: seinen
GÉNERO: acción, comedia, romance, sobrenatural
IDEA ORIGINAL: Osamu Takahashi
DIRECTOR: Akira Iwanaga
DISEÑO DE PERSONAJES: Yukiko Akiyama
MÚSICA: Naoki Chiba/ RUKA/Susumu Akizuki
ESTUDIO: ARMS
EPISODIOS: 10

SEIYUUS:

SHINICHIRO ASANO: Keisuke Koumoto
ISUCA: Ayumi Fujimura
SAKUYA SHIMAZU: Ibuki Kido
MINAMI SHIMAZU: Ikue Ohtani
MATSURI: Akane Kohinata
TAMAKO: Kaori Sadohara



© Osamu Takahashi/ARMS/2015

SOUND! EUPHONIUM

UNA ORQUESTA SIN IGUAL

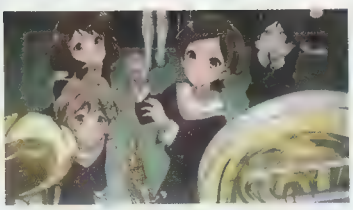
por [illegible]

SOUND! EUPHONIUM (CONOCIDA TAMBIÉN COMO *HIBIKE! EUPHONIUM*) DEBUTÓ EN LAS NOVELAS JUVENILES DE KADOKAWA DEL 2012 Y LUEGO ADAPTADA EN LA NOVELA *HIBIKE! EUPHONIUM KITAUJI KOUKOU SUISOUGAKU-BU E YOUKOSO* ESCRITA POR **AYANO TAKEDA** E ILUSTRADA POR **NIKKI ASADA** DESDE EL [illegible] DE UN MANGA DE 2013 QUE SIGUE EN CURSO Y PUBLICADA POR LA EDITORIAL TAKARAJIMASHA. ADEMÁS CUENTA CON UN MANGA HOMÓNIMO ESCRITO POR EL CREADOR ORIGINAL ILUSTRADO POR **HAMI**, EN LA REVISTA ***KOMO MANGA GA SUGOI!*** DESDE FINALES DEL AÑO PASADO HASTA LA FECHA.

La decepción y el reencuentro

Sound! Euphonium es una historia de superación, música y amistad. Como sabemos, los animes nos ayudan a comprender los hábitos, cultura y hasta el modelo de educación de Japón. Recordemos que en las escuelas niponas el modelo educativo plantea que el alumno forme parte de algún club extracurricular, en este caso el de música.

La protagonista, Kumiko Oumae, recuerda cómo es que ella y su compañera del club de música de secundaria, Reina Kousaka, sufrieron una gran decepción al no poder ir al torneo nacional de bandas. Es así como comienza esta historia narrada por Kumiko, quien desde la primaria es intérprete de uno de los instrumentos menos populares y conocidos: el eufonio.



Cuando ingresa a la preparatoria conoce a la alocada Katou Kazuki y a la tímida Sapphire Kawashima, quienes la incitan a unirse al club de música, y aunque no está muy convencida debido a lo sucedido años atrás, al final la convencen. En el club desea tocar un nuevo instrumento, pero termina por seguir tocando el eufonio. Mientras que Kazuki se inclina por la tuba y Sapphire, ya desde la secundaria, es una experta en el contrabajo.

En este club también se encuentra Reina, y cada vez que Kumiko la ve... se vienen a ella los recuerdos de sus lágrimas de frustración; es por esto que cuando en la clase de música su guapísimo e interesante profesor les pregunta si van a querer que el objetivo del club sea ganar la competencia nacional, Kazuki no está muy decidida a aceptar, pero por votación se decide que así sea (ni modo). Ahora ella y sus compañeros tendrán que esforzarse al máximo para lograr su cometido.

Es importante destacar que el anime no es depresivo sino que tiene momentos divertidos ya que los integrantes de este club son muy peculiares, lo que ayudará a minimizar ese desencanto de frustración.

Además, sirve para comprender ciertos aspectos técnicos de la música, como la organización y composición de una orquesta, asimismo para saber de instrumentos musicales y de técnicas para interpretarlos.

© Ayano Takeda/Kyoto Animation/2015

¿Que es el eufonio?

Debo admitir que desconocía qué era un eufonio, porque parece una tuba, y no estaba tan equivocada pues se le suele comparar con una, pero en ***chibi***. Y es aquí donde viene el dato curioso e ilustrativo: este instrumento en realidad se llama bombardino y al igual que la tuba pertenece a los instrumentos de viento-metal; el nombre eufonio se debe a su etimología ***eu***, que significa bien, suave, tranquilo, y ***phonos***, de sonido o voz; por lo que su significado es "sonido agradable" o "voz dulce" (fin).

La historia es muy prometedora y aunque parece inevitable compararla con ***K-ON!***, la verdad es que no tienen mucho que ver, porque aunque el tema de la música es el mismo, los ambientes y el formato de estilo son muy distintos. Los dos animes y sus personajes, viven sus experiencias en diferentes condiciones.

Para los aficionados o profesionales de la música, con ***Sound! Euphonium*** se podrán ver identificados con las vivencias de los personajes, y para quienes no estén familiarizados con el tema, es igualmente una excelente opción ya que tienen muchas cosas nuevas que aportar e incluso puede incitar a sus espectadores a la búsqueda de más información.

Lo técnico

Sound! Euphonium posee una excelente calidad de animación y un buen diseño de personajes, y era de esperarse ya que Kyoto Animation es el estudio encargado de la edición. Los soundtrack son exquisitos y –claro– el moe no podía faltar, pero no es ese moe empalagoso que a todos llega a hostigar sino que las niñas son monas pero no caen en lo absurdo.

FICHA TÉCNICA

- ANIME: slice of life
- GÉNERO: música
- CREADOR ORIGINAL: Ayano Takeda
- ESTUDIO: Kyoto Animation
- DIRECTOR: Tatsuya Ishihara
- GUION: Jukki Hanada
- DISEÑO DE PERSONAJES: Shoko Ikeda
- MÚSICA: Akito Matsuda
- EPISODIOS: 13 + OVA

SEIYUUS:

- KAZUKI KATOU: Ayaka Asai
- REINA KOUSAKA: Chika Anzai
- SAPPHIRE KAWASHIMA: Moe Toyota
- KUMIKOOUMAE: TomoyoKurosawa

OH! GREAT

¿QUIÉN DIJO QUE LA ACCIÓN Y LA BELLEZA NO SE LLEVAN?

Por Nozomu Rodríguez

EN ESTA OCASIÓN, RENDIREMOS UN PEQUEÑO TRIBUTO A UNA DE LAS FIGURAS MÁS DESTACADAS DEL MANGA SEINEN, ALGUIEN QUE HA DEMOSTRADO QUE NUNCA ES TARDE PARA COMENZAR A LUCHAR POR NUESTROS SUEÑOS Y QUIEN HA DESCUBIERTO QUE EL ARTE SE ESCONDE EN DONDE UNO MENOS SE LO ESPERA.

Hablamos de **Ito Oogure**, un controvertido artista del manga que prefiere ser llamado por el nombre de **Oh! Great**, autor de dos de las series más exitosas de los últimos tiempos –***Tenjou Tenge*** y ***Air Gear***–. Sin más tiempo que perder, conozcamos la vida y obra de este talentoso dibujante.

UN INICIO LENTO

Oogure nació en la ciudad de Hyuuga, en la prefectura de Miyazaki, Japón, un 22 de febrero de 1972. Desde pequeño, su más grande pasatiempo siempre fue dibujar y, gracias a su perseverancia, logró desarrollar un estilo único, por el cual es famoso hasta nuestros días.

En sus años como estudiante de preparatoria, formó parte del club de artes plásticas de su escuela, con la esperanza de poder estudiar dicha carrera en una universidad y convertirse en un afamado pintor.

Sin embargo, las cosas no salieron como él hubiera querido, pues su situación económica le impidió ingresar a la universidad, por lo cual, desde temprana edad, se vio obligado a desarrollar varios empleos, en los cuales su talento como dibujante se veía desperdiciado.

A los 23 años, mientras trabajaba como oficinista y debido a una enorme deuda que había acumulado gracias a su adicción a las máquinas de ***pachinko***, Oogure decidió enviar algunos de sus trabajos a la revista ***Core Magazine***, dedicada a la publicación de manga erótico.

Fue en este género en el que el artista, ahora conocido como Oh! Great (un juego de palabras con su nombre real) se ganó el respeto y la admiración de varios otros artistas y editoriales, los cuales veían en él un gran futuro.

EL SALTO A LA FAMA

En 1998, una gran oportunidad se cruzó en el camino de este dibujante, pues la editorial Shueisha le ofreció publicar la que hasta ahora es considerada como su obra maestra, ***Tenjou Tenge***, en su revista semanal ***Ultra Jump***.

Este manga, que cuenta la historia de la enorme rivalidad que existe entre dos bandos de estudiantes de la preparatoria Toudou (la cual se remonta hasta la época del Japón feudal), se convirtió inmediatamente en un éxito de ventas.

A pesar de que la excesiva violencia, constantes situaciones subidas de tono y lenguaje fuerte mostrados en el manga provocaron controversia entre algunos sectores del público, un auténtico ejército de fans pedía a gritos una adaptación animada.

Su deseo fue finalmente escuchado cuando, en 2004, llegó a la pantalla de TV Asahi una serie de anime basada en el trabajo de Oogure. La dirección del proyecto estuvo a cargo de **Toshifumi Kawase** y la animación fue realizada por Studio DEEN.

UN NUEVO HIT

En 2002, justo cuando la popularidad de ***Tenjou Tenge*** estaba en su apogeo, Oh! Great anunció que se encontraba trabajando en un nuevo manga, el cual amenazaba con igualar en calidad a su predecesor. Se trataba de ***Air Gear***, una historia situada en un mundo en donde distintos grupos de peleadores se enfrentan en feroces batallas haciendo uso de patines motorizados, llamados ***Air Treks*** y cuyo protagonista es un joven pero aguerrido muchacho, de nombre Ikki.

Cuatro años más tarde, en 2006, dicho manga fue adaptado al anime ni más ni menos que por el gigante de la animación, Toei Animation, adaptación que volvió aun más famoso al ya aclamado Oogure.

En ese mismo año, ***Air Gear*** fue condecorado con uno de los más valiosos galardones de la industria, el premio al manga shonen del año de la editorial Kodansha, honor que comparte con títulos como ***Ace of Diamond*** (2010) y ***Shingeki no Kyojin*** (2011).

HACIA HORIZONTES INEXPLORADOS

Tenjou Tenge y ***Air Gear*** dejaron de ser publicados en los años de 2010 y 2012, respectivamente, con lo cual se cerró una etapa en la vida de Oogure.

Sin embargo, este incansable artista ha continuado dando muestras de su gran talento en otros medios, pues ha participado como diseñador de personajes en las series de videojuegos ***Tekken*** y ***Soulcalibur***, así como en la adaptación al manga de la producción escénica ***Karasu***.

INIGUALABLE

Sin duda, el estilo que Oh! Great imprimió a sus obras más representativas marcó toda una época en el diseño de personajes de nuestra época. Por eso, nos unimos a las voces de miles de seguidores que esperan con ansias el regreso de este gran artista al escenario principal del manga.

BATTLE ANGEL ALITA

El cyborg con cara de ángel

LOS CLÁSICOS SIEMPRE MARCAN NUESTRAS VIDAS, SON MANGAS O ANIMES QUE TODOS RECORDAMOS CON MUCHA ALEGRÍA, QUE DE ALGUNA FORMA INFLUYERON EN NOSOTROS Y QUE SIGUEN SIENDO MOTIVO DE CONVERSACIÓN. ESTA VEZ HABLAREMOS DE UNA OBRA QUE MARCÓ UN HITO EN LA HISTORIA DEL MANGA.

Por Paulina Olvera

Battle Angel Alita o ***GUNNM*** es un manga que comenzó a publicarse en diciembre de 1990 por Shueisha en la importante revista ***Business Jump*** (***Kusu! ~ Sakura to Akina***, ***Yume no Sake ~***, ***Gabai -Saga Nogabaiba-chan-***, ***Reinoryokusha Odakiri Kyoko no Uso***). Fue escrito e ilustrado por **Yukito Kishiro** (***Kaiousei***, ***Mirai Tokyo Headman***, ***Uchukaizokushonendai***).

Kishiro comenzó a publicar el manga en 1991 pero algunos problemas de salud lo orillaron a pausar la historia; afortunadamente, pudo retomarla bajo el nombre ***GUNNM: Last Order***.

La historia

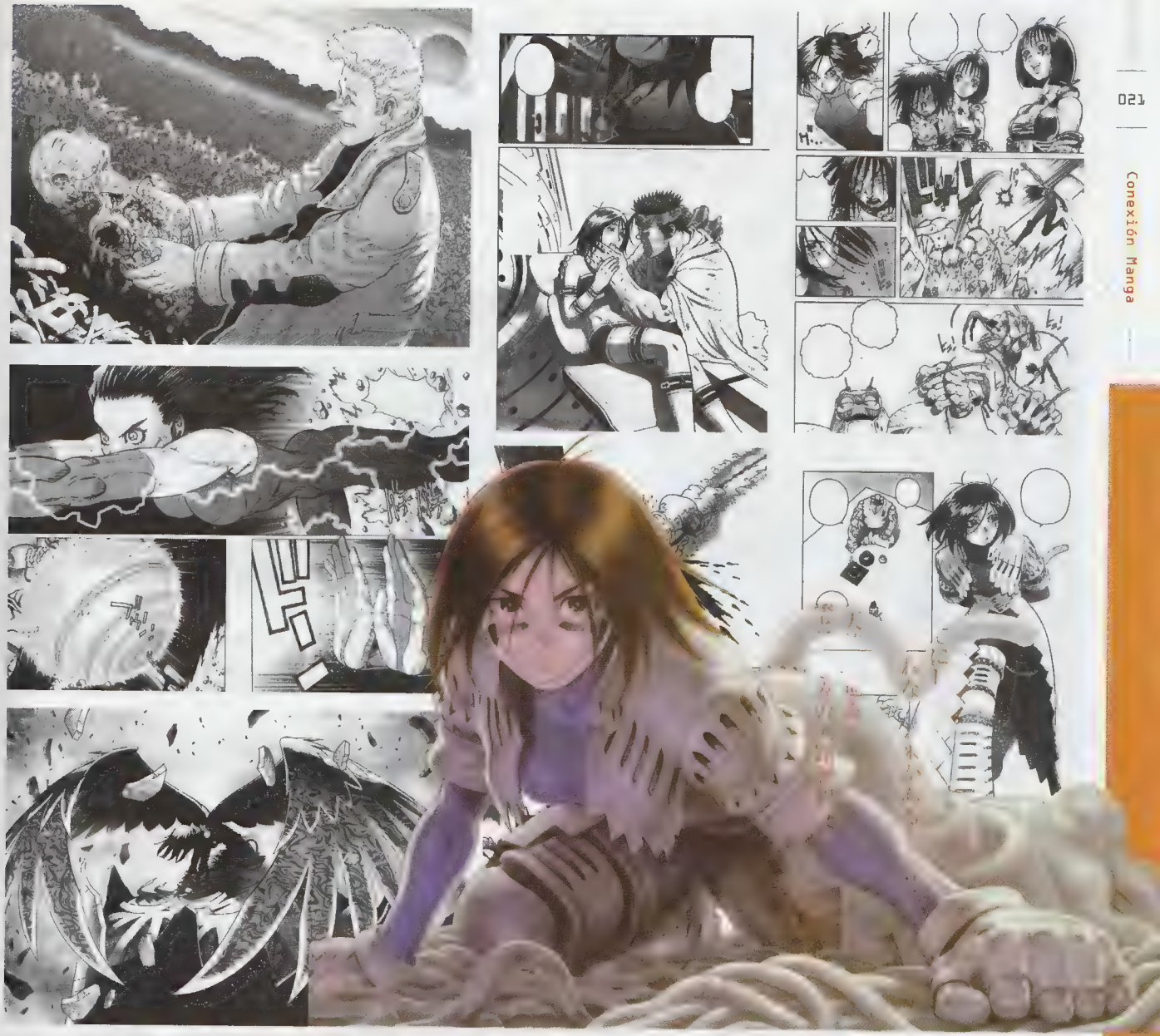
La historia está situada en un futuro posapocalíptico, específicamente el siglo XXVI y es la Era Sputnik (se basa en el despegue del Sputnik 1). Este mundo se divide en Tiphares, una ciudad utópica que flota en el aire, y una especie de deshuesadora de autos, que es el hogar de los desechos de Tiphares, que resulta ser Kansas City, según un mapa en uno de los tomos (es decir, la historia está situada en los Estados Unidos de América). Un buen día, el Dr. Daisuke Ido camina a través de la basura y encuentra la cabeza de una ***cyborg*** cuyo cerebro humano aún está vivo, también encuentra el torso y decide llevarlo a su taller. La repara y logra "revivir", pero no recuerda ni su nombre ni nada, así que el Dr. Ido decide nombrarla "Alita". Con el tiempo, el Dr. Ido se da cuenta que Alita posee habilidades bélicas muy especiales y que seguramente guarda una historia interesante. El Dr. Ido es un cazarrecompensas y Alita decide seguir sus pasos, donde pondrá en práctica todas sus habilidades.

Como buen clásico, tiene la gran ventaja de ser un referente. Los títulos cuya base es lo cyborg abundan, pero el caso de ***GUNNM*** es especial gracias a la historia seria que cuenta, además, los personajes son muy simpáticos y creíbles.

La personalidad de Alita combina una despreocupación casi infantil con lo letal de ser un arma de combate. Se sabe tan buena para los golpes que nunca duda en los combates, pero su principal motivación es saber quién es y para qué está en el mundo.

El Dr. Ido es un tipo muy humano, es bueno y amable, pero tiene ese lado oscuro que todos tenemos: le gusta matar criminales.

© Yukito Kishiro/Shueisha/Business Jump



Los puntos

El ambiente también es excepcional, hay una mezcla muy extraña de "razas"; hay humanos, mutantes, cyborgs y robots. La mezcla es tal y el autor da tantas características humanas a ciertos personajes, que el concepto "humanidad" es irreconocible.

La construcción del cuerpo de Alita es fantástica, tiene muchas cosas que puede usar como arma, así que está en constante cambio.

En cuanto al arte, debemos decir que es excepcional. El cuidado y perfeccionismo que tiene con los rostros es de las cosas que merecen ser marcadas. El manga está catalogado como "violento", entonces tendremos que hablar de que las partes de "sangre" no son tan grotescas como en otros mangas, en realidad son trazos bien definidos y con forma (en lo que cabe). Los paisajes, aunque pocos, son detallados y muy bonitos. Lo único "feo" es que en las partes donde hay acción, las batallas no son tan fluidas como se esperaría.

Un fenómeno

Si bien el manga fue (y es) un éxito, su versión animada fue un total fracaso: sólo se adaptaron los dos primeros volúmenes en un par de OVAs. Aun así, el director **James Cameron** obtuvo los derechos de adaptación de ***GUNNM***, ya que él es un gran seguidor del manga. Pretende utilizar la tecnología 3D para hacer un excelente live action al nivel de ***Avatar***. Este proyecto está contemplado para el 2017.

Sin duda, ***GUNNM*** es uno de los mangas que más ha dejado huella a nivel mundial. Es una fortuna que hasta el día de hoy, la historia siga publicándose y que no haya perdido la originalidad y la brillantez que la llevó a la cima.

FICHA TÉCNICA

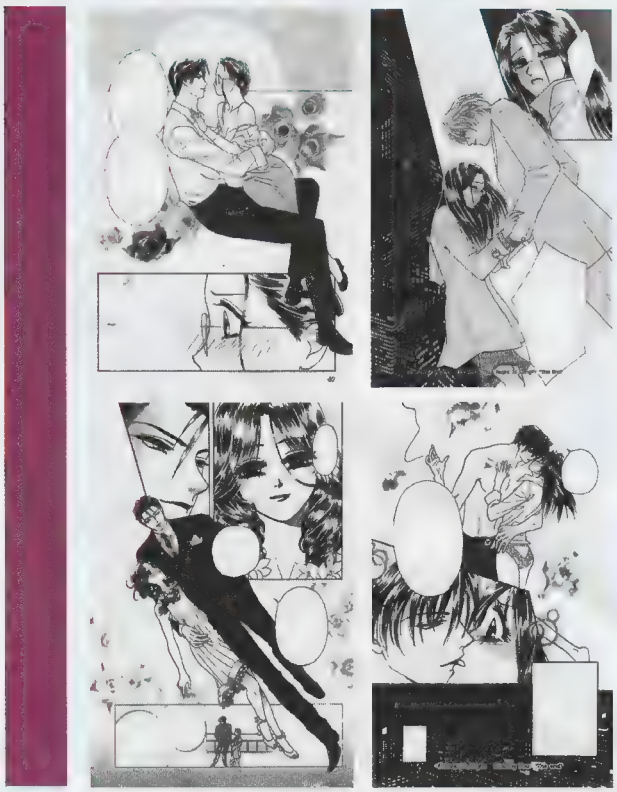
GÉNERO: cyberpunk, ciencia ficción, acción
AUTOR/ARTISTA: Yukito Kishiro
EDITORIAL: Shueisha
PUBLICADO EN: Business Jump
VOLÚMENES: 9
CAPÍTULOS: 53
FECHA DE PUBLICACIÓN: noviembre 1990 - marzo 1995

MIDNIGHT SECRETARY

Romance de medianoche

Por Haru

HOY EN DÍA EXISTEN MUCHAS VERSIONES DE LO QUE ES UN VAMPIRO, Y ME REFIERO A LOS VAMPIROS DE VERDAD, NO A LOS QUE BRILLAN BAJO LA LUZ DEL SOL, SINO A AQUELLOS QUE CON SU SOLA PRESENCIA Y ATRACCIÓN MAGNÉTICA SON CAPACES DE ENCENDER LA LLAMA DE LA PASIÓN EN CUANTA BELLA Y ENCANTADORA DAMA SE LES PRESENTE. ES SOBRE ESTE TÓPICO TAN USUAL QUE SE CIMIENTAN LAS BASES DE ***MIDNIGHT SECRETARY***, MANGA JOSEI QUE NOS DEMUESTRA QUE, MÁS ALLÁ DE LAS APARIENCIAS Y EL ORGULLO, EXISTE UN LUGAR PARA EL ROMANCE Y —¿POR QUÉ NO?— PARA EL AMOR.



© Ohmi Tomu/Petit Comic/Shogakukan/2006

¿Mi jefe es un vampiro?

La vida de Kaya Satozuki es la de cualquier secretaria; comprometida completamente con su trabajo, educada, responsable y sumamente eficiente, es la imagen hecha carne de la empleada ideal, capaz de sacrificarse por cumplir con cada una de las exigencias de su jefe al grado de prescindir incluso de su vida misma.

Su carácter afable y perspicaz en conjunto con su "devoción" por el trabajo la han hecho salir adelante y escalar posiciones dentro del departamento secretarial de la compañía Touma, uno de los grupos empresariales más importantes de Japón. Es así como por órdenes del director del departamento de recursos humanos a Kaya le es otorgado el puesto de secretaria del presidente de la compañía, Kyouhei Touma.

MIDNIGHT SECRETARY COMENZÓ SU SERIALIZACIÓN EN LA REVISTA *PETIT COMIC* EN 2006. SEGÚN CUENTA SU AUTORA, SE INSPIRÓ EN *VAMPAIA NI ONEGAI*, HISTORIA EXTRA DE SU MANGA DEBUT *KINDAN NO KOI WO SHIYOU* PARA DAR VIDA A ESTE MANGA. ASÍ QUE SI EL CLAN VAMPÍRICO AL QUE PERTENECE EL PROTAGONISTA LES ES CONOCIDO, NO ES MERA COINCIDENCIA...

¡El problema? Que Kyouhei es un verdadero. . . dolor de cabeza. De carácter arrogante y orgulloso, es una persona sumamente perfeccionista y elitista que ve a los humanos como meras herramientas para conseguir sus objetivos. Su filosofía es la de mezclar los negocios con el placer, por lo que casi siempre se le ve acompañado de bellas damas de clase alta con las que sostiene intensos amoríos.

A pesar de la negativa inicial de Kyouhei porque Kaya fuese su secretaria –pues según él es poco atractiva y carente de ***sex-appeal***, aunque muy eficiente– ella sabe ganarse su lugar y volverse indispensable para este neurótico personaje, aunque con el tiempo su vida se vuelve un verdadero infierno laboral, pues por "accidente" descubre que su jefe en realidad es un vampiro que succiona la sangre de sus amantes.

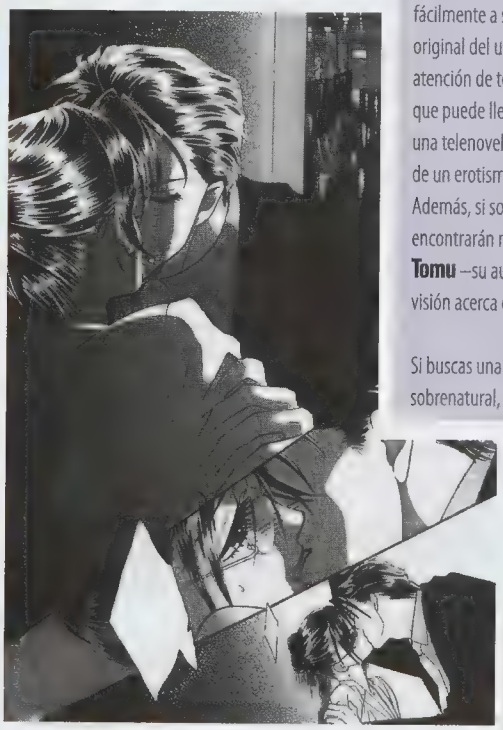
A causa de este descubrimiento Kyouhei se asegura de atar las manos de Kaya para que ésta no revele su secreto y sea su secretaria por "la eternidad", pero ella, lejos de temer por su vida, se compromete aún más con su jefe y lo ayuda en lo posible para mantener en secreto su verdadera identidad, al grado de ofrecer su sangre, su cuerpo y su alma para cumplir con este fin.

Una marea de sentimientos desbordados está a punto de inundar las vidas de los protagonistas. La pasión y sensualidad de su relación los ahogarán en un amor que va más allá de cualquier lógica o capricho; sin duda, ambos personajes serán acorralados en un torbellino de emociones que no podremos pasar por alto. ¿Quieres saber cómo termina esta historia? Entonces no dejes de leer este manga.

Sensualidad arrolladora

De trazos elegantes y diseños estéticos, ***Midnight Secretary*** es un manga que en conjunto con su historia atrapa fácilmente a sus lectores. Tal vez la trama no sea la más original del universo del josei, pero sí es capaz de robar la atención de todo aquel que se plantea el leerlo. Es cierto que puede llegar a tal punto que nos parezca observar una telenovela, pero les aseguro que sus escenas, llenas de un erotismo elegante, llenarán su vista y sus sentidos. Además, si son amantes de los vampiros clásicos, encontrarán muy interesante la propuesta de **Ohmi Tomu** –su autora–, quien expone con gran maestría su visión acerca de estos míticos seres.

Si buscas una historia interesante, fluida y llena de misterio sobrenatural, entonces este manga es tu mejor opción.



FICHA TÉCNICA

GÉNERO: sobrenatural, romántico
AUTOR: Ohmi Tomu
EDITORIAL: Shogakukan
VOLÚMENES: 7
ESTADO: finalizado

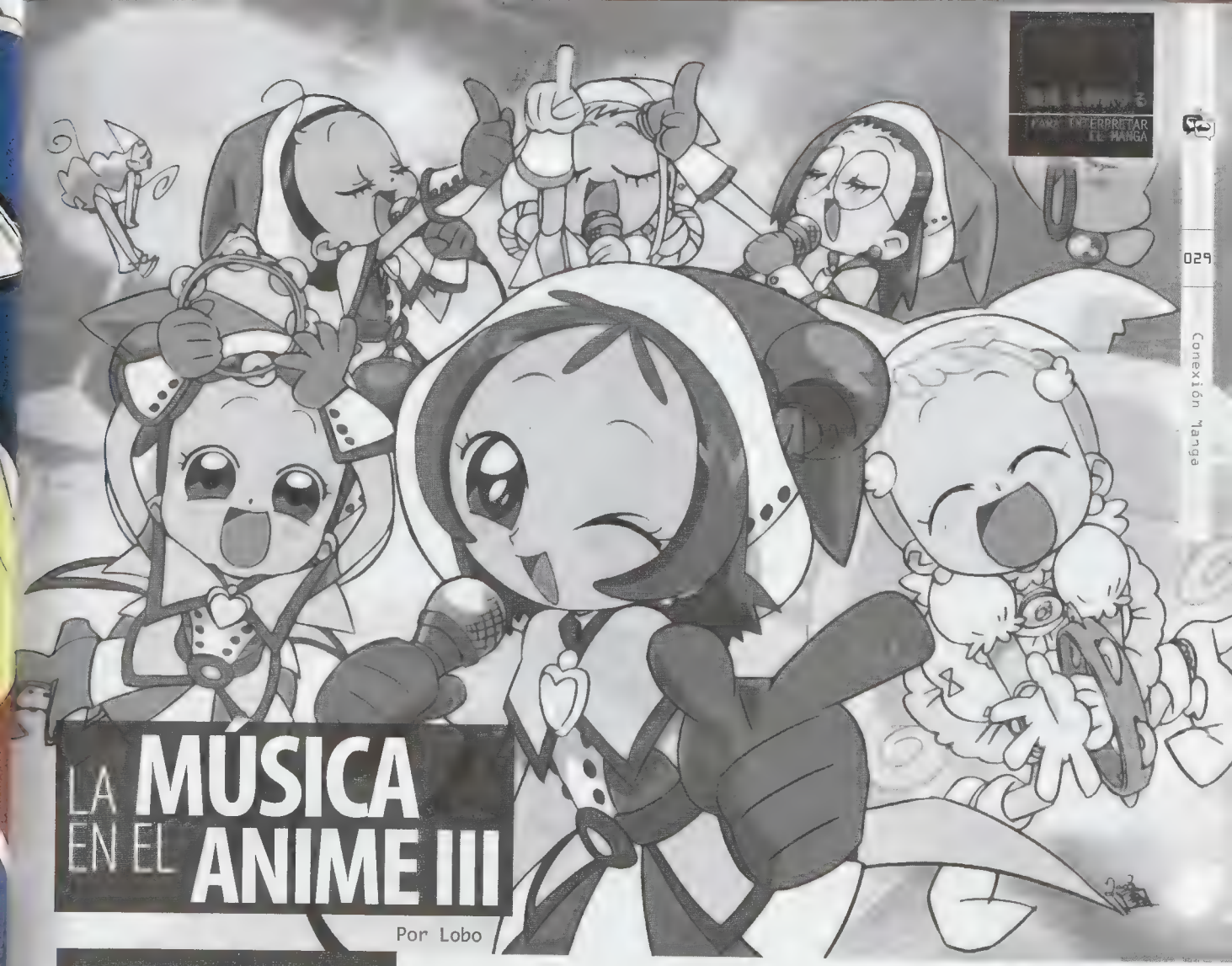
Síguenos, disfruta y comparte

SOUND! EUPHONIUM
© Ayano Takeda/Kyoto Animation/2015

CONEHION

MANGA

HELLO!! KINIRO MOSAIC
Yui Hara/Studio Gokumi/2015



LA MÚSICA EN EL ANIME III

Por Lobo

EN LAS ENTREGAS ANTERIORES HEMOS ESTADO ANALIZANDO LA FORMA EN QUE LA MÚSICA HA CONTRIBUIDO ENORMEMENTE EN LA POPULARIDAD DEL ANIME, NO SÓLO EN JAPÓN, SINO EN EL RESTO DEL MUNDO Y CÓMO ÉSTA HA IDO EVOLUCIONANDO A TRAVÉS DE LAS DÉCADAS

LO MEJOR DE LOS 90´S

Es en los noventas donde la música del anime alcanza su nivel más alto, siendo emblemática en series de acción shonen como ***Zenki***, con su combinación de cánticos rituales budistas y música electrónica moderna, la cual además servía para mostrar las emociones de Zenki y Chiaki, los protagonistas.

Y es que como ya hemos recalcado, la música de anime no sólo sirve para reflejar diversas situaciones, sino los estados de ánimo de los personajes, lo cual ayuda a dar mayor intensidad a la trama.

Esto también queda demostrado en series como ***Magical Doremi***, en la cual, la música no sólo nos llevaba fácilmente de situaciones alegres y cómicas a otras más dramáticas y hasta tristes. Un detalle realmente interesante en ***Doremi***, es que la música incluso era un "protagonista" más de la trama, pues las brujitas sólo podían invocar su magia –incluyendo sus transformaciones– tocando notas musicales y en más de una ocasión, fue a través de la música que pudieron salir de una situación peligrosa.

Como ya mencionamos, series como ***Escaflowne*** y ***Evangelion*** crearon "escuela" con sus temas musicales variados, que acrecentaron la calidad de la serie, por lo que no fue extraño que otros animes intentaran que su música de fondo incrementara enormemente la calidad de la serie.

Un claro ejemplo de esto lo tenemos con ***Cowboy Bebop***, anime de finales de los noventas, el cual, a pesar de ser una serie de ciencia ficción, en vez de usar temas electrónicos "futuristas" se enfocó más en presentar temas musicales al estilo jazz, además de usar canciones con toques "latinos" e incluso rondas infantiles europeas, temas musicales que, lejos de "desencajar" en este anime de "aventuras interplanetarias", se acoplaron perfectamente con el ambiente de los cazarrecompensas espaciales.

Y LLEGAN LAS SERIES HAREM

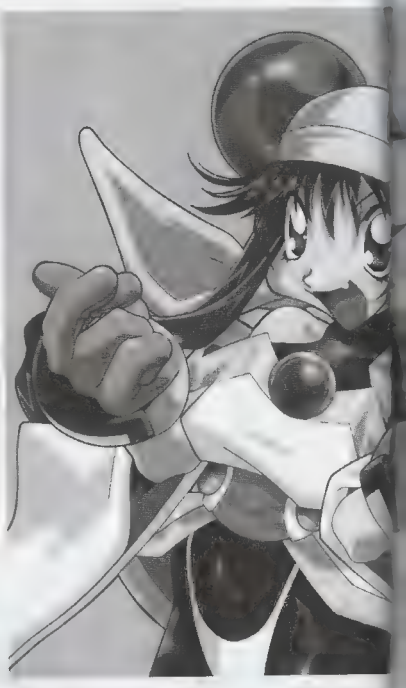
Sin embargo, la música en el ánime sufrió de cierto "estancamiento" en diversas series fanservice, en donde, con el tiempo, ya no se ponía tanta atención al fondo musical; esto quedó evidenciado, sobre todo, con el inicio de las series harem en los 90´s, como ***Ranma 1/2*** y ***Tenchi Muyo***, las cuales eran protagonizadas por un personaje masculino del cual estaban enamoradas varias chicas.

Al principio, estas series llenas de fanservice también poseían tramas bastante entretenidas y un buen desarrollo de personajes, además de contar con una gran cantidad de números musicales, interpretados por las protagonistas para aumentar su atractivo con el público masculino, eso sin contar que estas canciones muchas veces sí tenían que ver con la trama.

Tal es el caso de la serie ***Saber Marionette J***, en donde la cantante y seiyuu **Megumi Hayashibara**, prestó su voz a la marioneta Lima, no sólo enriqueciendo la calidad "humana" del personaje, sino haciéndola entonar diversas canciones cortas.

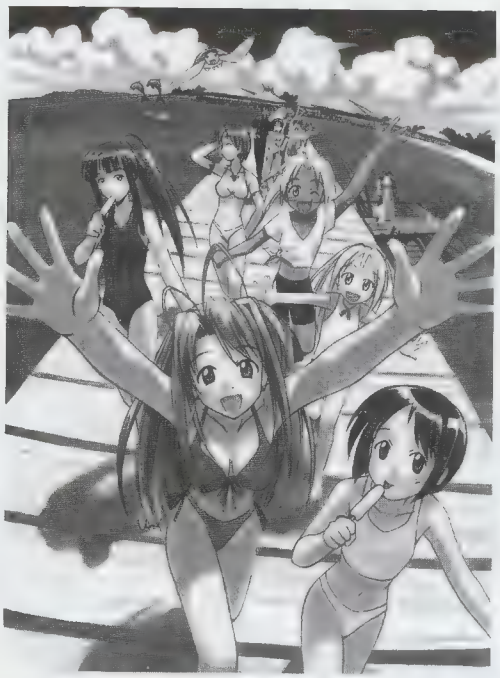
De entre estas canciones destaca ***I Found a Dream***, tema que prácticamente no tiene letra, ya que en su mayoría es entonado con sonidos vocales por Lima, quien interpreta esta canción para encontrar a su amiga Rido, la cual es el "espíritu" de una caja de música.

Esta tendencia siguió incluso con series como ***Love Hina***, en donde Hinata y las demás chicas de la serie tenían hermosas voces que usaban de vez en cuando para entonar melosas canciones, las cuales en su mayoría no tenían que ver con la trama, sólo servían, como ya dijimos, para aumentar el atractivo de los personajes femeninos.



Por desgracia, la popularidad de las series harem fue aumentando tanto, que en el nuevo siglo los productores se ocupaban más por destacar los "atributos" físicos de este tipo de personajes y cada vez menos en poner buenos fondos musicales, e incluso los personajes femeninos ya ni siquiera cantaban, pues bastaba con que simplemente mostraran –cada vez de forma más descarada– sus cuerpos.

La música poco a poco pasó realmente a un segundo plano en este tipo de animes, como demuestra el hecho de que cualquiera puede identificar inmediatamente un tema musical o canción de ***Dragon Ball Z***, pero son muy pocos los que recuerdan un tema musical en específico de series fanservice como ***To Love-Ru***.



LOS NUEVOS CLÁSICOS

Aun así, fuera de las series fanservice y harem, otros animes de inicios del siglo XXI procuraban poner más atención en sus temas musicales, para enriquecer la narrativa de sus historias.

Un ejemplo lo tenemos con el anime ***Angelic Layer*** de las **CLAMP** --al parecer la música sí que es una parte importante en las historias creadas por estas mangakas--.

Angelic Layer, serie en donde las muñecas luchadoras conocidas como "Ángeles" pueden moverse bajo las órdenes mentales de sus dueños (Deus); sin embargo la más destacada de estas muñecas es Hikaru, la cual se sincroniza perfectamente con su dueña Misaki, gracias a que la niña entrena con ella, haciendo que Hikaru baile al ritmo de diversos temas musicales, lo cual convierte sus peleas en hermosas danzas.

Por otro lado, en este siglo XXI también existen series que saben aprovechar la música moderna para dar toques de acción y humor en sus tramas, tal es el caso de ***Samurai Champloo***, anime que a pesar de estar ambientado en la época de los samuráis, no tiene empacho en usar música hip hop en sus temas instrumentales, al grado de que hay un "samurái rapero" y uno de los protagonistas, el ***ronin*** Mugen, tiene un estilo de pelea que mucho tiene que ver con el ***breakdance***.

No es de extrañar que la música en ***Samurai Champloo*** tenga estos toques de "humor irreverente", tomando en cuenta que sus creadores son los mismos de la divertida ***Cowboy Bebop***, lo cual demuestra que el fondo musical de una serie puede ser también un elemento cómico relevante en la trama.

En este punto es importante destacar que en las series de acción del nuevo siglo el uso de la música es casi similar al de las películas de acción, llegando a destacar bandas musicales de series como ***Hellsing*** y ***Full Metal Alchemist***, las cuales dan tonos verdaderamente épicos en los momentos más dramáticos de estas series.

Sin duda, a pesar de la proliferación de series con fondos musicales "insulsos" en este siglo, la música siempre ha sido un "protagonista" importante en la mayoría de nuestras series favoritas, razón por la cual diversas compañías de anime siempre se han preocupado de que la música esté a la par, tanto de la animación como de la trama y los personajes.

MÚSICA Y VOZ

Como ya lo mencionamos, las series harem incluían pequeñas canciones que ayudaban a la narrativa o simplemente aumentaban el atractivo de un personaje femenino, por lo que incluían a seiyuus que además eran cantantes –"dos pájaros de un tiro"– en sus series, para que interpretaran uno que otro tema musical.

Si bien esta tendencia se perdió un poco en los primeros años de este nuevo siglo, en los últimos años hemos visto que han vuelto a surgir personajes de anime que demuestran habilidades musicales que los hacen, de alguna forma, más dinámicos.

Esto lo podemos apreciar en series como ***La melancolía de Haruhi Suzumiya*** y ***K-ON!***, en donde los personajes ya no sólo cantan, sino que tocan instrumentos musicales, algo que causó gran revuelo entre el público e incluso ha convertido a personajes de anime en ídolos musicales tan populares como las estrellas J-pop.

Es por eso que en el próximo número comenzaremos a analizar a profundidad la importancia que los seiyuus-cantantes han tenido desde hace años en el anime.

¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!

COPYRIGHTS

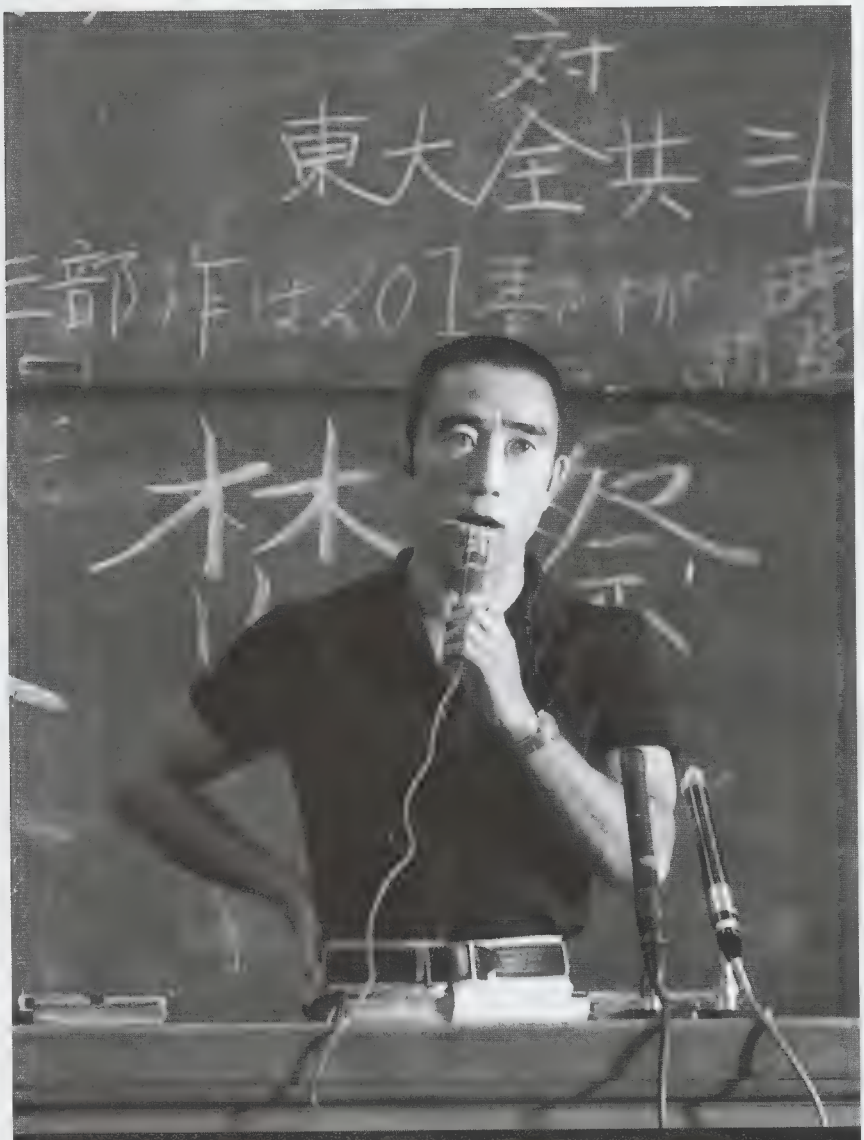
Zenki © Manga: Kikuhide Tani (historia), Yoshihiro Kuroiwa (arte)/Editorial Shueisha/Gekkan Shonen Jump. *Anime:* Studio DEEN/TV Tokyo
Magical Doremi © Anime: Toei Animation Co., Ltd /TV Asahi
La visión de Escaflowne © Anime: Estudio Sunrise/TV Tokyo
Neon Genesis Evangelion © Anime: Studio Gainax/TV Tokyo. *Manga:* Yoshiyuki Sadamoto/Editorial Kadokawa Shoten/Shonen Ace/Young Ace
Cowboy Bebop © Manga: Cain Kuga/Editorial Kadokawa Shoten/Asuka Fantasy DX. *Anime:* Estudio Sunrise/TV Tokyo
Saber Marionette J © Manga: Satoru Akahori (historia), Yumisuke Kotoyoshi (arte)/Editorial Fujimi Shobo/Comic Dragon. *Anime:* Estudio Hal Film Maker/TV Tokyo
Ranma1/2 © Manga: Rumiko Takahashi/Editorial Shogakukan/Shukan Shonen Sunday. *Anime:* Estudio DEEN/Fuji TV
Tenchi Muyo © Manga: Hitoshi Okuda/Editorial Fujimi Shobo/Comic Dragon. *Anime:* Estudio AIC/TV Tokyo
Love Hina © Manga: Ken Akamatsu/Editorial Kodansha/Shonen Magazine. *Anime:* Estudio XEBEC/TV Tokyo
Dragon Ball Z © Manga: Akira Toriyama/Editorial Shueisha/Shonen Jump. *Anime:* Estudio Toei Animation Co., Ltd/Fuji TV
To Love-Ru © Manga: Saki Hasemi (historia) Kentaro Yabuki (arte)/Editorial Shueisha/Shonen Jump. *Anime:* Estudio XEBEC/TBS
Angelic Layer © Manga: CLAMP/Editorial Kadokawa Shoten/Shonen Ace. *Anime:* Estudio BONES/TV Tokyo
Samurai Champloo © Manga: Shinichiro Watanabe (historia), Masaru Gotsubo (arte)/Editorial Kadokawa Shoten/Shonen Ace. *Anime:* Estudio Manglobe/Fuji TV
Hellsing © Manga: Kota Hirano/Editorial Shonen Gahosha/Young King OURs. *Anime:* Estudio Gonzo/Fuji TV. *OVAs:* Estudio Madhouse
Full Metal Alchemist © Manga: Hiromu Arakawa/Editorial Square Enix/Shonen Gangan. *Anime:* Estudio BONES/MBS-TBS
La melancolía de Haruhi Suzumiya © Manga: Nagaru Tanigawa (historia), Makoto Mizuno (arte)/Editorial Kadokawa Shoten/Shonen Ace. *Anime:* Estudio Kyoto Animation/Chiba TV
K-ON! © Manga Kakifly/Editorial Hobunsha/Manga Time Kirara Carat. *Anime:* Estudio Kyoto Animation/TBS, BS-TBS.
Película: Estudio Kyoto Animation

SENGOKU MUSOU
© Adumi Tohru

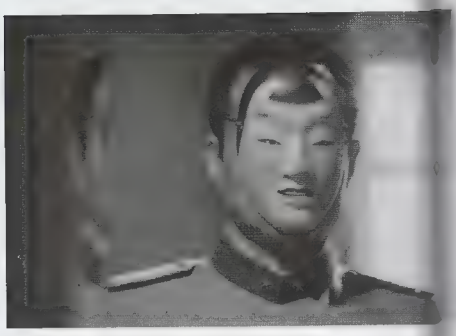
MISHIMA

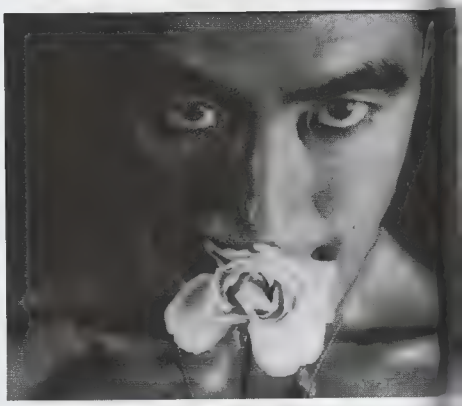
¿EL ÚLTIMO PATRIOTA JAPONÉS?

Por Arthur Wolf



YUKIO MISHIMA, DRAMATURGO, NOVELISTA Y ACTOR JAPONÉS, NO SÓLO FUE RECONOCIDO POR SUS BELLOS RELATOS, SINO PORQUE FUE CAPAZ DE LLEGAR AL "SACRIFICIO PERSONAL" POR DEFENDER EL "ESPÍRITU TRADICIONAL" DE SU AMADO JAPÓN, AUNQUE SUS MÉTODOS PARA LOGRAR ESTE OBJETIVO SIEMPRE ESTARÁN SOMETIDOS A LA POLÉMICA.





UNA INFANCIA DIFÍCIL

Mishima nació, con el nombre de **Kimitake Hiraoka**, el 14 de enero de 1925, en Tokio. Sus familiares, descendientes de ***Daimyos*** (señores feudales) japoneses, eran fervientes defensores de la forma de vida tradicional japonesa.

Natsuko Hiraoka, la violenta abuela materna del pequeño Kimitake, fue alguien que marcó de forma dominante la vida del futuro escritor, al separarlo de sus padres desde pequeño y educarlo con "mano dura". Se dice que de hecho fue la mala influencia de su abuela la que provocó que Kimitake en el futuro adquiriera una mórbida fascinación por la muerte y el ritual del ***seppuku***.

A los 12 años Kimitake regresó a vivir con sus padres, pero su situación no mejoró mucho, pues su padre **Azusa Hiraoka**, Secretario de Pesca del Ministerio de Agricultura, tenía un gusto particular por la educación estilo "disciplina militar", la cual incluso fue más estricta con el joven Hiraoka cuando su padre descubrió sus tendencias "delicadas" de leer novelas y escribir historias.

ESCRITOR DE VOCACIÓN

A pesar que desde pequeño Kimitake Hiraoka fue obligado a estudiar Leyes y Derecho por su estricto padre, en secreto escribía en las noches, apoyado por su madre **Shizue** y de hecho, a los 12 años logró ser el miembro más joven de la Junta Editorial del prestigioso Colegio Gakushuin en donde estaba inscrito.

Los profesores de Kimitake estaban tan admirados del talento del joven escritor que gracias a la insistencia de éstos, su primer relato corto ***El bosque en todo su esplendor***, fue publicado en 1944 en la prestigiosa revista literaria ***Bungei Bunka***, en la cual usó el seudónimo de Yukio Mishima, para evitar las burlas y ataques de su compañeros de escuela, sin saber que con este sobrenombre sería conocido de por vida.

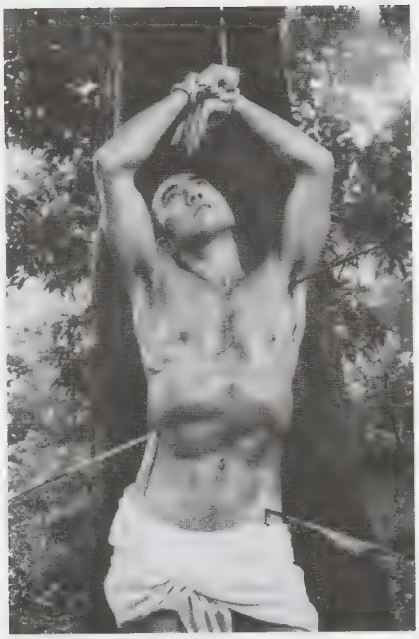
RENACER DE LAS CENIZAS

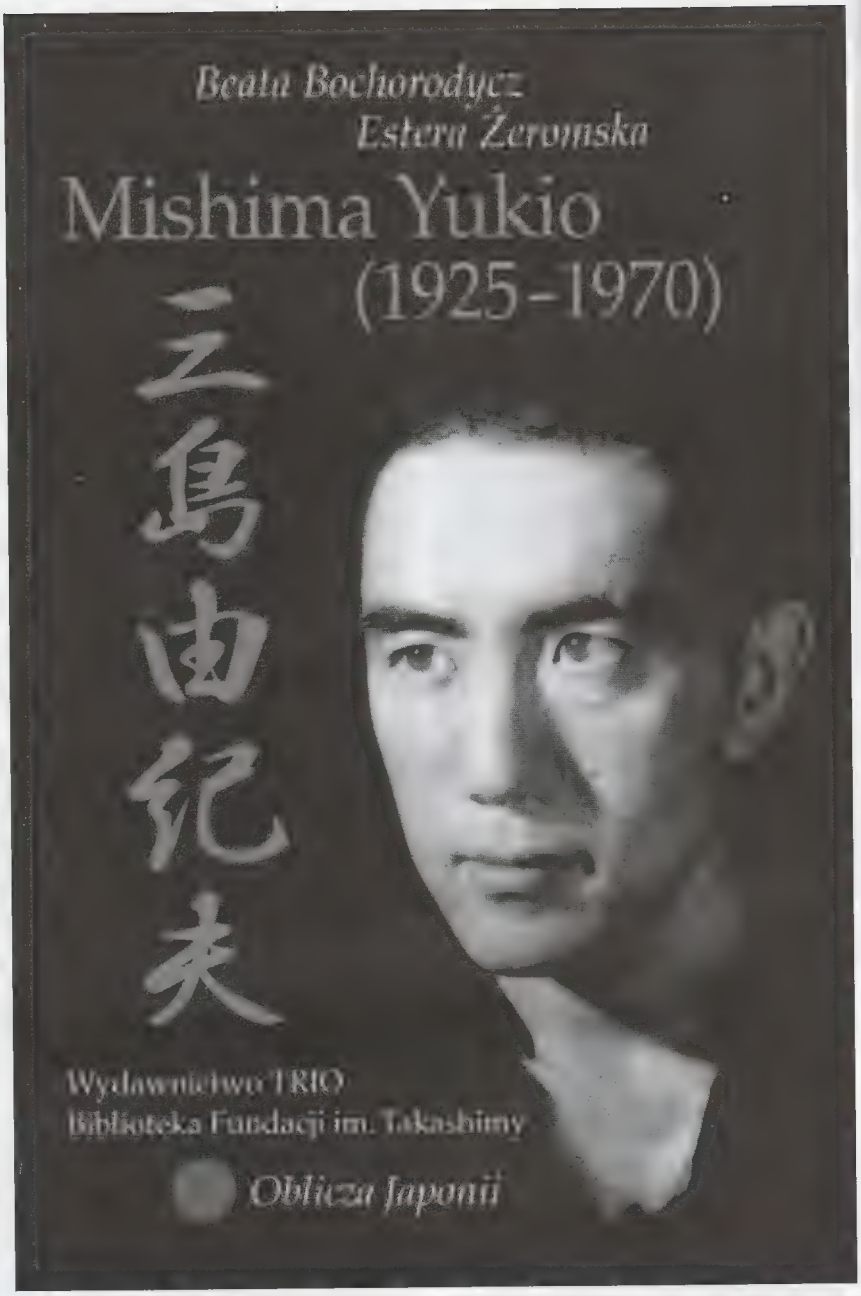
A partir de ese momento el éxito llegó a la vida de Mishima de forma rápida, pues gracias al apoyo del afamado escritor **Yasunari Kawabata**, en 1946 publicó la novela ***Tabako***, la cual fue seguida por la novela de corte semibiográfico ***Confesiones de una máscara***, en 1949, con la cual Mishima alcanzó no sólo éxito, sino reconocimiento literario a la corta edad de 24 años.

Pronto las novelas de Yukio Mishima comenzaron a ser traducidas en todo el mundo e incluso el autor fue nominado tres veces al Premio Nobel de Literatura. Tan vasta fue su obra que ésta abarcó, entre otros escritos, 40 novelas, 20 libros de relatos cortos e incluso 18 obras de teatro.

Mishima también comenzó a ejercitarse de manera casi obsesiva, "construyéndose" un fornido y atractivo físico –con el cual se convirtió en modelo y actor–, tal vez para compensar el hecho de que siendo más joven fue rechazado del ejército nipón, durante la Segunda Guerra Mundial, por sospechar, debido a su constitución débil, que tenía principios de tuberculosis, lo que le privó de tener una "muerte honorable", al estilo samurái.

Sin embargo, pocos sabían que Mishima tenía planeado conseguir la "muerte gloriosa" que se le negó durante la Gran Guerra.





¿MUERTE TRÁGICA U HONORABLE?

Debido a la influencia tradicionalista de su familia, Mishima estaba convencido de que Japón había perdido sus valores nacionales y que se había dejado contaminar por la influencia extranjera tras perder en la guerra.

En su afán por restaurar el espíritu del verdadero Japón, Mishima creó el 5 de octubre de 1968 la llamada Sociedad del Escudo o ***Tatenokai***, una fuerza militar privada, conformada por jóvenes estudiantes patriotas tradicionalistas y que era entrenada por las Fuerzas de Autodefensa de Japón. Pocos sabían, incluidos la mayor parte de los 90 miembros del Tatenokai, cuál era la verdadera intención de Mishima al formar este grupo militar.

La mañana del 25 de noviembre de 1970, Yukio Mishima envió a su editor la última parte de su tetralogía ***El mar de la fertilidad*** (una serie de cuatro libros que son una severa crítica a la sociedad japonesa moderna) y después, el escritor y cuatro miembros del Tatenokai entraron al Campamento Ichigaya de Tokio, los Cuarteles Generales del Comando Oriental de las Fuerzas de Defensa de Japón, con el pretexto de una visita rutinaria al comandante de la base, el General **Kanetoshi Mashita**.

Sin embargo, no bien entraron a la oficina del General, lo ataron, usándolo de rehén y después Mishima, desde el balcón del edificio principal lanzó un "heroico" discurso en el que incitaba al ejército a dar un golpe de estado, para restaurar el orgulloso gobierno del Japón Imperial.

Sin embargo, su discurso "inspiracional" no sólo no fue escuchado, sino que Mishima vio con asombro cómo era abucheado por aquellos que él creía –tal vez ilusamente– que serían sus mejores aliados.

Derrotado moralmente, Mishima volvió a entrar a la oficina del General Mashita en donde cometió seppuku, con la asistencia de **Hiroyasu Koga**, uno de sus compañeros de Tatenokai, el cual decapitó a Mishima, quien al menos consiguió la "muerte honorable" que siempre había anhelado.

Aunque Yukio Mishima fue tratado como traidor en su propio país después de su muerte, con el tiempo su legado literario se impuso, al grado de que en 1988 se estableció el Premio Mishima en honor a su vida como escritor. Un justo reconocimiento a uno de los escritores más destacados del siglo XX.

KODANSHA
MANGA
LOVE LIVE! SCHOOL IDOL PROJECT
©/77gl

TASHIROJIMA
LA ISLA DE LOS GATOS

Por Angel Princess

TIEMPO ATRÁS LE DEDICAMOS UN ESPACIO EN NUESTRA REVISTA, A LA CURIOSA ISLA DE TASHIROJIMA, MISMA QUE ES CONOCIDA POR LOS LUGAREÑOS Y LOS VISITANTES COMO *LA ISLA DE LOS GATOS*, PUES ES PRÁCTICAMENTE UN PARAÍSO EN LA TIERRA PARA LOS FELINOS QUE SE HAN CONVERTIDO EN EL MAYOR ATRACTIVO TURÍSTICO DE ESTA ZONA. RECIENTEMENTE NOS HAN PEDIDO QUE RETOMEMOS ESTE TEMA, ASÍ QUE, COMO EL CLIENTE ES EL QUE MANDA, AQUÍ LES TENEMOS UNA NOTA ACTUALIZADA DE ESTE FELINO LUGAR.

EL SANTUARIO DEDICADO A LOS GATOS

La isla de Tashirojima, que se encuentra en el Océano Pacífico, es parte de la ciudad de Ishinomaki, de la prefectura de Miyagi. Durante el Periodo Edo, los isleños decidieron dedicarse a la crianza de gusanos de seda, una de las telas finas más apreciadas en esa época; sin embargo, esto trajo como consecuencia una gran plaga de ratones –depredadores naturales de los gusanos de seda–, lo cual ponía en peligro el naciente negocio de la isla. ¿La solución? Traer una gran cantidad de gatos que acabaran con la invasión de ratones.

Los gatos probaron ser un verdadero amuleto de buena suerte para los habitantes de Tashirojima, quienes decidieron conservarlos después de que acabaran con la plaga de roedores.

Irónicamente, el negocio de los gusanos de seda, por el cual llegaron los gatos a Tashirojima, no sobrevivió al final del Periodo Edo, aunque, para inicios de la Restauración Meiji, la isla se convirtió en un popular sitio de pesca para los habitantes de las regiones cercanas, los cuales incluso eran bien recibidos por los gatos, lógicamente, porque los felinos buscaban que los pescadores les arrojaran las sobras de la pesca.

Esta interacción entre los pescadores y los felinos llegó a tal grado que incluso las personas se basaban en el comportamiento de los gatos para saber si la pesca del día sería buena o mala y si habría un buen clima para pescar.

Según cuenta un relato, en cierta ocasión un gato se acercó a una caña de pescar, sujetada con una gran roca por un pescador; al mover el gato la caña, en busca de pescado, la roca aplastó al felino. Los pescadores estuvieron tan apenados por este accidente, además de que temían atraer la mala suerte, que decidieron erigir un santuario, el cual después fue conocido como ***Neko Jinja*** –Santuario Gatuno– y que se encuentra en medio de la isla, justo entre sus dos pueblos portuarios, Nitoda y Oodomari.

Con el tiempo esta costumbre de poner santuarios dedicados a los gatos siguió, al grado de que en la actualidad existen más de 10 santuarios "gatunos" y más de 50 monumentos de piedra con forma de gato a lo largo de esta zona.

LOS GATOS SALVAN LA ISLA

Sin embargo, siendo una pequeña isla sin muchas probabilidades de empleo, Tashirojima se enfrentó al problema de convertirse en una "isla desierta", pues desde la década de los 50´s su población disminuyó de 1,000 a sólo 100 habitantes actualmente. Peor aún, un censo reciente ha demostrado que el 83% de sus habitantes están cerca de los 70 años y que el único habitante "joven" es una persona de sólo 45 años.

Para colmo, los servicios públicos son escasos en este lugar y su única escuela fue cambiada por un centro de educación en 1989, el cual cerró en el 2008 al ya no haber niños en la isla. Sólo hay una oficina de correos, una clínica y ni siquiera hay bancos, por lo que ciertamente Tashirojima no era el centro turístico más interesante de la zona.

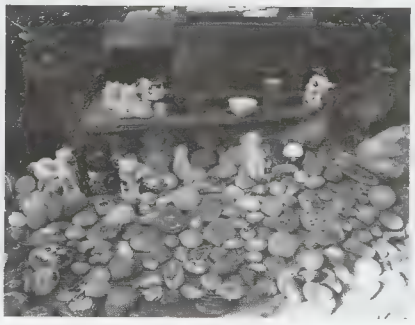
Sin embargo, sus habitantes, en un intento por salvar la isla, decidieron promocionar el único atractivo que tenía Tashirojima, es decir, sus adorables y amigables gatos.

Así pues, valiéndose del internet, varios dueños de tabernas comenzaron a publicar desde el 2006 varios blogs hablando de la "Isla de los Gatos" lo cual no sólo atrajo la atención del público, sino de varias cadenas de televisión.

En mayo del 2006 TV Asahi filmó un episodio de ***Jinsei no Rakuen*** en esta isla, con base en la población de felinos, pero sin duda lo que impulsó la fama de la Isla de los Gatos fue la película ***Nyanko***, por parte de Fuji TV, la cual se centraba en la vida diaria de Jack, un gato de color blanco y negro con su oreja izquierda caída, el cual se convirtió en una "estrella" tan popular que se han filmado tres películas más sobre él, siendo la última lanzada en el 2010.

Incluso se comenzaron a crear recorridos turísticos sólo para buscar a Jack, además de que recientemente en la isla se realizan concursos de fotografía de gatos y, por supuesto, exhibiciones de gatos.

A Tashirojima se puede llegar a través de un ***ferry*** que sale de la isla Ajishima y desde que la popularidad de la isla creció, el número de viajeros del ferry –que era en promedio de 20 pasajeros al día– se ha triplicado en los últimos tiempos.



PREVALECER AUN EN TIEMPOS DE CRISIS

El deseo por preservar el "hábitat natural" de estos felinos ha sido tal que incluso se le prohíbe a los turistas traer perros a la isla, por la seguridad de los gatos e incluso se ha comenzado a prohibir el alimentar a los felinos de Tashirojima, pues estos han comenzado a sufrir problemas de "obesidad gatuna" por tanta comida que les dan los turistas.

Sin embargo, este reciente atractivo turístico estuvo en peligro de desaparecer, tras el terremoto y ***tsunami*** del 2011, pues la enorme ola marítima dejó parcialmente incomunicada a Tashirojima por un tiempo, al grado de que la única comida que pudieron recibir sus habitantes fue transportada a través de helicópteros militares, los cuales incluso llevaban comida para gato, para los peludos habitantes de la isla.

Esto demuestra que los habitantes –tanto humanos como felinos– de esta isla han aprendido a prevalecer, a pesar de las adversidades, y que seguramente los gatos de Tashirojima seguirán siendo un ***kawaii*** atractivo para los turistas por mucho tiempo.

TOSHIRO MIFUNE

EL MÁS GRANDE ACTOR DE JAPÓN PARA EL MUNDO

Por Goji

TOSHIRO MIFUNE ES UNO DE LOS POCOS ARTISTAS, FUERA DEL CÍRCULO DE ESTRELLAS DE HOLLYWOOD, QUE LOGRARON NO SÓLO LA FAMA INTERNACIONAL, SINO QUE LLEGARON A CONVERTIRSE EN SÍMBOLOS DE LA CINEMATOGRAFÍA A NIVEL MUNDIAL.

¿MIFUNE, 100% JAPONÉS?

Si bien todos saben que Toshiro Mifune es un actor japonés, pocos saben que no nació en Japón, sino en la provincia China de Shandong, el 1 de abril de 1920, pues su familia en ese tiempo se habían mudado a China, en donde su padre, **Tokuzo Mifune** –fotógrafo comercial–, estableció una tienda de fotografía.

Además de su nombre japonés, Mifune también recibió el nombre chino **Sanchuan Minlang**, y pasó su niñez y gran parte de su juventud viviendo en Manchuria.

Durante la Segunda Guerra Mundial, Mifune fue llamado a filas –a la edad de 19 años– y gracias a los conocimientos de fotografía, aprendidos por su padre, el joven Toshiro fue asignado a la división de Fotografía Aérea del Ejército del Imperio Japonés.

DE CAMARÓGRAFO A ACTOR

Terminada la Gran Guerra, Mifune decidió irse a vivir a su país natal en donde, gracias a sus habilidades fotográficas, consiguió un trabajo en la compañía fílmica Toho, como asistente de cámara.

Los amigos de Mifune, sabiendo que éste era guapo, decidieron mandar su foto –sin que Mifune lo supiera– a un grupo de directores de Toho Films que estaban en la "búsqueda de nuevos talentos", debido a una huelga de actores. A regañadientes Toshiro Mifune fue a la audición hecha por la compañía Toho, en 1947, quedando entre los 48 actores aceptados, de entre los 4,000 que audicionaron.

La intensa audición de Mifune llamó poderosamente la atención de un consagrado director y actor llamado **Kajiro Yamamoto**, el cual lo recomendó al afamado director **Senkichi Taniguchi**, con el cual Mifune filmó ese mismo año su película debut como actor, llamada ***Shin Baka Jidai***.

UNA UNIÓN CINEMATOGRÁFICA ÉPICA

En la audición que Toshiro Mifune hizo en 1947, también se encontraba un joven y entusiasta director, llamado **Akira Kurosawa**, el cual, al ver la "energética" actuación de Mifune, lo incluyó como actor estelar de su película ***El ángel ebrio***, en 1848, con la cual comenzó una exitosa alianza entre estos dos personajes que duraría por casi 13 años, en los que director y actor filmaron juntos 16 exitosas películas, entre las que se cuentan ***Los siete samuráis*** (1954), ***Yojimbo*** (1961) y ***Sanjuro*** (1962).

Sin embargo, tras la filmación de ***Barbarroja*** en 1965, Mifune y Kurosawa nunca más volvieron a trabajar juntos.

Se rumora que la razón de la ruptura definitiva del actor y Kurosawa fue porque el director le prohibió a Toshiro Mifune el cortarse la barba durante los dos años que duró la filmación de ***Barbarroja***, lo que provocó que el actor no pudiera trabajar durante todo ese tiempo en otros filmes, lo cual incluso puso en peligro a la compañía cinematográfica que Mifune creó en 1963 –Mifune Geijutsu Gakuin Productions–.

Aun así, lo cierto es que gracias a las películas de Akira Kurosawa, el actor Toshiro Mifune fue reconocido a nivel internacional –y viceversa– y de hecho dos películas de Kurosawa hicieron que Mifune ganara la Copa Volpi a Mejor Actor en el Festival de Cine de Venecia, por ***Yojimbo*** en 1961 e –irónicamente– ***Barbarroja***, en 1965.

MIFUNE EN MÉXICO

Toshiro Mifune no sólo fue reconocido internacionalmente, sino que incluso comenzó a ser llamado para actuar en diversas películas de otros países e incluso en series de televisión.

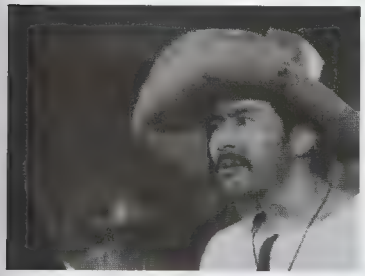
Se destaca sobre todo la película mexicana ***Ánimas Trujano***, de 1962, creación del versátil director **Ismael Rodríguez**, el mismo creador de ***Nosotros los pobres***.

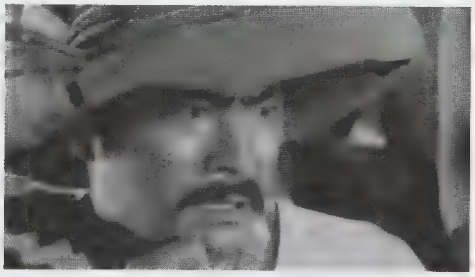
En esta película Mifune interpreta a Ánimas Trujano, un indígena zapoteca, de mal carácter, borracho y misógino y la razón por la cual Ismael Rodríguez decidió contratar al actor nipón –a pesar de que éste no hablaba para nada español– fue porque, después de ver películas de Akira Kurosawa como ***Yojimbo***, el director mexicano pensó que sólo Mifune podría darle esa "intensidad" de actuación que le daba su actor "fetiche", el difunto **Pedro Infante**.

Lejos de amedrentarse, Mifune no sólo aceptó el reto actoral, sino que su actuación como un borracho y broncudo indio zapoteca fue tan efectiva, que incluso ***Ánimas Trujano*** fue nominada a Mejor Película Extranjera tanto en los Oscars, como en los Globos de Oro de 1962.

Otro trabajo a destacar de Mifune en el extranjero fue la miniserie ***Shogun***, producción para la TV estadounidense, de gran éxito a nivel mundial, excepto en Japón, donde recibió malas críticas tanto por no ser un fiel reflejo del Japón Feudal, como por la actuación de Mifune.

La fama de Toshiro Mifune fue tal que incluso fue una de las primeras opciones para interpretar al señor Miyagi en la película original del ***Karate Kid***, por desgracia su actuación fue tan intensa –como siempre– que los productores del filme decidieron elegir al actor **Pat Morita** para dar una interpretación más "tierna" del maestro de karate venido de Okinawa.

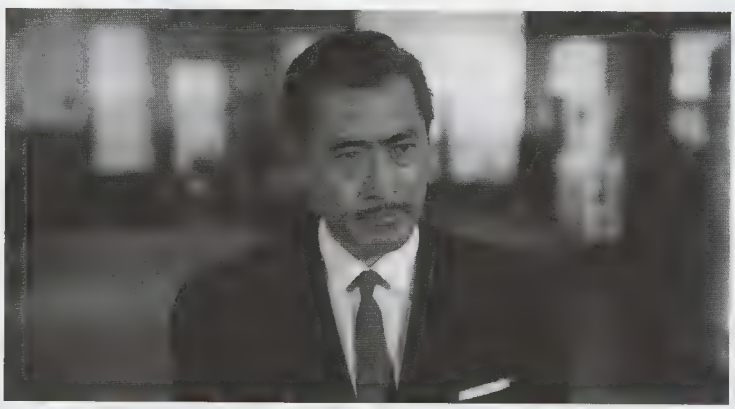




MUERTE E INMORTALIDAD

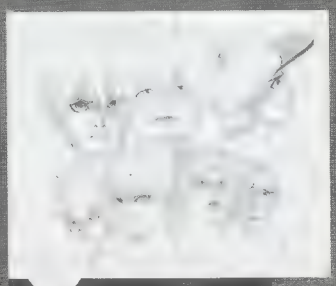
En sus últimos años de vida, Toshiro Mifune fue diagnosticado con Alzheimer, a la par que su salud se fue deteriorando por exceso de trabajo, por lo que tuvo que retirarse de la actuación en los 90´s, sólo para morir a causa de una falla orgánica múltiple a los 77 años, el 24 de diciembre de 1997, en Mitaka, Japón.

Actualmente Mifune es considerado uno de los grandes actores del cine a nivel mundial, cuyo legado cinematográfico ha sido uno de los más influyentes de las últimas 50 décadas, no sólo en Japón, sino en Europa y América, lo cual queda como el legado de un verdadero "samurái de la actuación".



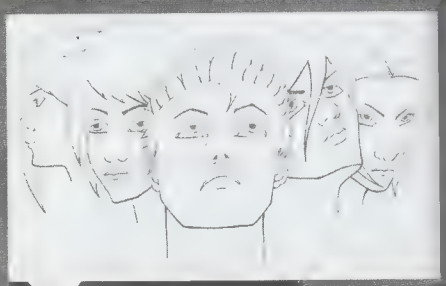
EL FUTURO DEL NOVENO ARTE SE ENCUENTRA EN DIBUJARTE SCHOOL

DIBUJARTE SCHOOL

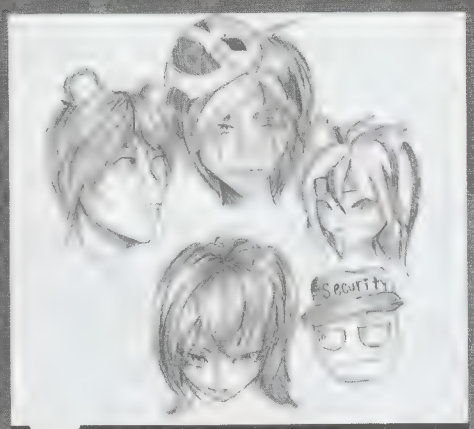


ROSTROS
Manuel Alejandro Salazar Montes
MÓDULO 1

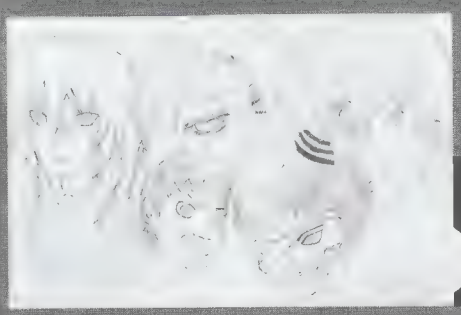
ROSTROS
María Fernanda Perea Franco
MÓDULO 1



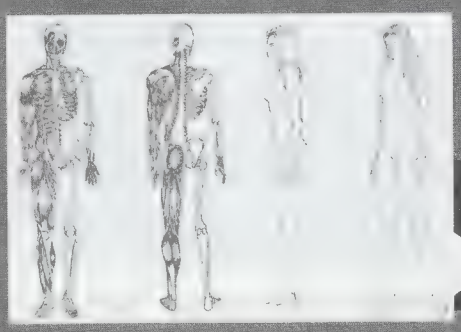
ROSTROS
Gerardo López López
MÓDULO 1



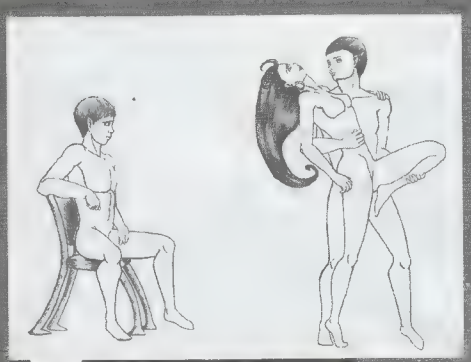
ROSTROS
Dulce Ixchel Martínez Velasco
MÓDULO 1
SELECCIÓN DE LOS PROFESORES



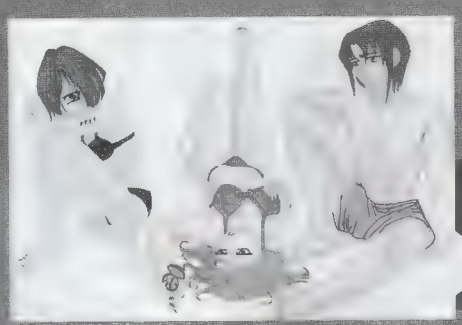
ROSTROS
Edgar A. Morán Pantoja
MÓDULO 1



ANATOMÍA I
Daniel Ramos Herrera
MÓDULO 2



SIN TÍTULO
Pamela Camacho Domínguez
MÓDULO 3



ANATOMÍA II
Pamela Camacho Domínguez
MÓDULO 4

CONEHION

MANGA

CONEXIÓN
MANGA
SENGOKU | KOIHIME

Descarga la APP de

CONEXIÓN MANGA

DIGITAL

en

Available on the App Store

ANDROID APP ON Google play

y también encontrarás

DibujArte

¡Colecciónalas!

ESTRENOS DE VERANO 2015

Por Judith D.

Ha llegado el tan ansiado momento esperado por otakus del mundo entero, en el que, año tras año, los estudios de animación presentan sus cartas más fuertes, en una pelea encarnizada para competir por la mayor audiencia y elevar así el *rating* del canal en cuestión. Así pues, les presento los mejores (bueno, casi todos) estrenos de este verano 2015, según Dross. ejem... perdón por el tropezón, es que me desvelé viendo YouTube.

GATE: JIEITAI KANOCHI NITE, KAKU TATAKAERI

(A-1 Pictures; fantasía, militar)

Corría un día cualquiera del siglo XXI, en el concurrido barrio de Ginza en Tokio Japón. Repentinamente, una misteriosa puerta aparece de la nada, a través de la cual comienzan a surgir criaturas monstruosas, seres fantásticos y caballeros medievales; a este hecho se le conocería desde entonces como "el incidente Ginza". A raíz de la situación, el gobierno nipón designa a un grupo de soldados de las fuerzas de autodefensa, dirigidos por un soldado con gustos otakus llamado Youji, para atravesar la puerta y descubrir su origen. Al cruzar se encuentran con un mundo asolado por un dragón; en un pueblo devastado, el protagonista se encuentra con una sobreviviente, una elfo que se unirá al escuadrón en su camino por descubrir los misterios detrás de la puerta.

CHAOS DRAGON: SEKIRYUU SEN'EKI

(Silver Link fantasía, acción)

Es el año 3015 en la era Sparkling; las naciones rivales de Donatia y Koran han dividido al mundo en dos bandos que buscan la supremacía absoluta. Esta animación es parte del proyecto multimedia ***Chaos Dragon*** (inspirado en las novelas del mismo nombre publicadas por editorial Seikaisha), el cual comprende un juego de mesa con toques ***role-playing***, un videojuego para smartphone y por supuesto la versión animada. La historia es el resultado de una sesión de rol que duró 6 días, dirigida por el novelista **Makoto Sanda** y en la que estuvieron involucrados importantes escritores y creativos del medio animado, como **Kinoko Nasu** (***Fate/Stay Night*** [2004]), **Gen Urobuchi** (***Puella Magi Madoka Magica*** [2011]), **Ryogo Narita** (***Durarara!!*** [2004]), **Izuki kougyoku** (***Mimizuku to Yoru no Ou*** [2011]) y **Simadoriru**, miembro del círculo doujin Stripe Pattern.

DURARARA!! X2 TEN

GANGSTA
(Manglobe; seinen, acción)

Ergastulum es una ciudad de vicio y corrupción, dominada por poderosos líderes de la mafia y poblada tanto por ladrones menores como por meretrices astutas; desafortunadamente en este entorno se sucintan algunos hechos tan desalmados que los mismos ladrones los tachan de crueles o desagradables, y la policía (totalmente corrupta) no se entromete en estos acontecimientos. Es aquí donde aparecen los Handymen, Nic y Worick, encargados de realizar los trabajos que nadie más se atreve a tomar, aceptando encomiendas tanto del líder local como de la policía, lo que los llevará a descubrir que el lado oscuro de la mafia tiene un punto mucho más tenebroso de lo que imaginaban.

KANGOKU GAKUEN PRISON SCHOOL

La academia Hachimitsu, exclusiva para la élite femenina de Japón, es transformada en una escuela mixta, algo que el consejo estudiantil no piensa permitir, eso significa que para los cinco primeros estudiantes hombres en ingresar, las cosas se tornarán en un infierno o en el cielo; depende de cada quien averiguarlo.

OVERLORD
(Madhouse; fantasía gamer)

Es el año 2138, los juegos de realidad virtual están en su máximo apogeo; extrañamente el juego del momento, ***YggDrasil***, cierra sus servidores sin previo aviso. Dentro del juego, un gamer con el ***nickname*** Momonga, decide continuar por cuenta propia; sin rivales, termina convirtiéndose en el mago más poderoso de su mundo. Curiosamente, los personajes no jugables (***non players***), comienzan a evolucionar hasta obtener conciencia propia, y Momonga toma el rol de guía y salvaguarda, a cargo del nuevo mundo que ha nacido a raíz del cierre de YggDrasil.

DRAGON BALL SUPER -CHOU-

(Toei Animation; shonen, acción, aventura)

Después de casi dos décadas, llega una nueva serie inspirada en el ícono del manga shonen ***Dragon Ball***. Directamente del puño y letra de **Akira Toriyama**, continuando el universo canónico de ***Dragon Ball Z*** (1989 a 1996) y relegando al olvido los sucesos acontecidos en ***Dragon Ball GT*** (1996 a 1997).

AKAGAMI NO SHIRAYUKIHIME

(Bones; drama, romance con toques históricos)

Shirayuki es una joven pelirroja, un color de cabello muy raro en su país, lo que llama la atención del príncipe del reino, el cual intenta tomarla a la fuerza, lo que la lleva a huir de su nación; su labor de curandera la lleva a conocer al príncipe del país vecino, a quien decide servir como su médico particular en la corte, hecho que marcará su vida de ahora en adelante.

ARIA THE AVVENIRE

(J.C.Staff; Slice of life)

MONSTER MUSUME NO IRU NICHIJOU

(Lerche; comedia, ecchi, fantasía, harem, romance, seinen)

[illegible]

JITSU WA WATASHI WA

(TMS Entertainment; comedia escolar, fantasía, romance)

Asahi Kuromine es un típico estudiante japonés, sus preocupaciones son los estudios, el hogar y tener el valor para declararse a la chica que le gusta, Yoko Shiragami. Lo que no sabía es que dicha joven ¡es una vampiro!, algo que descubre de manera muy abrupta. De esta forma su vida cambia drásticamente, proponiéndose guardar el secreto de Yoko y evitar que cualquier otra persona se entere del vampírico origen de su amada.

ROKKA NO YUUSHA

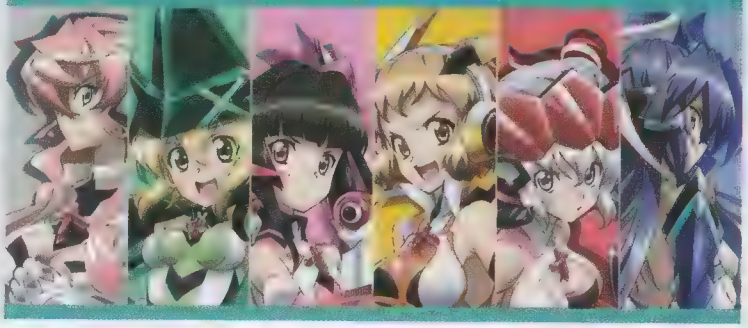
(Passione; acción, aventura, fantasía)

En una lejana tierra, un ser conocido como el Majin despertó de su milenario sueño, brotando de las entrañas de la oscuridad misma para crear el caos; rápidamente, la deidad del destino eligió a seis héroes para ser los guardianes del mundo, éstos serían conocidos como los Rokka no Yuusha (los héroes de las seis flores). Cuando los elegidos se encuentran, se dan cuenta que en lugar de sólo seis héroes, son siete. La duda nace en sus corazones: ¿quién es el héroe extra y cuáles son sus intenciones?, cayendo las sospechas sobre un joven ególatra llamado Adoretto. ¿Será acaso un espía del Majin?

SENKI ZESSHOU SYMPHOGEAR GX

(Satelight; acción, Sci-Fi, musical)

Tercera parte de la exitosa franquicia ***Symphogear***, creada originalmente por la compañía Encourage Films y escrita por **Akifumi Kaneko**.



WORKING!! -TERCERA TEMPORADA-

(A-1 Pictures; comedia, slice of life)

Tercera temporada del anime ***Working!!***, inspirado en el manga de **Karino Takatsu**, editado originalmente por Square Enix en 2005. La trama nos presenta las experiencias de Sota, un estudiante que toma un empleo de medio tiempo como mesero en el restaurante Wagnaria, un agradable lugar lleno de empleados poco comunes.

JUNJOU ROMANTICA 3

(DEEN; shonen-ai, drama, romance)

[illegible]

HIMOUTO! UMARU-CHAN

(Dogakobo; comedia escolar, slice of life)

Umaru y Taihei son dos hermanas que van a la misma escuela; Taihei es pequeña, diestra y buena en los deportes pero guarda un peculiar secreto.

GOD EATER
(Ufotable; acción, intriga, Sci-Fi)

En el año 2050 fue descubierta una forma de vida completamente distinta a todo lo conocido hasta el momento; estos seres, a quienes se nombró como Las Células de Oracle, consumían todo rastro de vida que encontraban a su paso. Inmunes a las armas típicas, atacaron a la humanidad, la cual técnicamente fue llevada casi a su extinción. Año 2071, trabajando en secreto, los humanos desarrollaron y perfeccionaron a los God Arcs, armas capaces de usar Las Células de Oracle como fuente de energía, y de esta forma hacer frente a su avance, es así como empieza la historia de los God Eater, un escuadrón de élite que emprenderá una cruzada para evitar la extinción de la raza humana.

CLASSROOM ★ CRISIS
(Lay-duce; comedia romántica, Sci-Fi)

[illegible]

RANPO KITAN: GAME OF LAPLACE
(Lerche)

Homenaje animado al novelista **Edogawa Ranpo** a 50 años de su muerte

SORE GA SEIYUU!
(Gonzo; comedia)

Futaba, Ichigo y Rin son tres seiyuus (actrices de voz) novatas que intentan hacerse notar en el medio del anime. La serie es en sí una sátira de la industria animada y trata de manera cómica los múltiples problemas a los que se tienen que enfrentar los seiyuus en la vida real.

Como siempre, nos falta espacio para mencionar todos y cada uno de los estrenos veraniegos (tanto fuertes como menores) pero esos los iremos mencionando en próximos números; mientras tanto, sigan leyendo su revista favorita. "Te ha hablado Judith D., y les deseo buenas noches". ¡Ah! Y si ven a Dross díganle que no me demande por andar de copiona. Wiiiiiiiii...

Park Shin Hye

TALENTO NATO

Por Zorro de Seda

Corea del Sur definitivamente es una de las grandes capitales del entretenimiento, su música y televisión han logrado cautivar a todo el mundo. Creemos que una de las cosas que han tenido más seguidores son los "K-dramas" (dramas o doramas), así que hoy hablaremos de una joven actriz que ha logrado mucha fama gracias a su gran talento.

Park Shin Hye es una actriz, cantante, modelo, MC y bailarina (todo un estuche de monerías) originaria de Paju, Gyeonggi, Corea del Sur. Su amor por la actuación comenzó cuando estaba en sexto grado, hizo una audición y fue reclutada como ***trainee***. Su primer trabajo fue en el video músical de **Lee Seung Hwan**. Con el tiempo, demostró que poseía un gran talento para la actuación, el baile y las artes marciales.

SU CARRERA

La fama le llegó cuando interpretó a Han Jung Suh en ***Stairway to Heaven*** de la SBS. Posteriormente interpretaría el que, según muchos, ha sido su mejor papel: Hana, en ***Tree of Heaven*** (con **Lee Wan**), una adolescente japonesa, por lo que tuvo que estudiar japonés y cultura japonesa para que su papel fuese creíble. Muchos críticos señalaron que su actuación fue excepcional, pues era un papel que necesitaba mucha técnica, además, el drama tuvo muy buenos niveles de ***rating***. Para ***Tree of Heaven*** interpretó ***Prayer***, el tema musical principal.

Esta actuación le valió la credibilidad en el mundo artístico y su carrera se fue al cielo, comenzaron a llegarle trabajos para hacer comerciales y modelaje para algunas empresas. Más adelante tendría su debut en el cine con el filme ***Evil Twin*** (junto a **Jae Hee**, **Yang Geum Seok**, **Park Myung Shin** y **Yang Jin Woo**), una película de "terror"; ella fue la protagonista y el fantasma que atormentaba a todos los demás. Después tendría una actuación en ***Goong***, donde no le fue tan bien.

Su siguiente paso fue en ***You're Beautiful*** que protagonizó con **Jang Keun Suk** y fue un éxito mundial. En este drama Park Shin Hye interpretó dos canciones que salieron en el soundtrack: ***Lovely Day*** y ***Without a Word***.

El cine regresó a su vida con el éxito taquillero ***Cyrano Agency*** (una comedia romántica muy divertida), donde compartió escena con **Uhm Tae Woong**, **Lee Min Jung** y **Choi Daniel**. Después protagonizó el drama ***Heartstrings*** al lado de **Jung Yong Hwa**.

Park protagonizó los primeros episodios de ***Music and Lyrics*** con **Yoon Gun**, que dio por resultado la canción ***I Think of You***, que nunca se lanzó. Después se unió al reparto de ***Don't Worry, I'm a Ghost*** de la KBS.

Tuvo la oportunidad de protagonizar otra excelente película: ***Miracle in Cell No. 7***, donde estuvo con actores de la talla de **Ryu Seung Ryong**, **Oh Dal Su** y **Jung Jin Young**; en ese mismo tiempo, participó en un video musical del cantante y actor **So Ji Sub**.

En el 2013, cumplió 10 años de carrera, así que decidió hacer un tour por Asia: ***2013 Park Shin Hye Asia Tour: Kiss Of Angel***; fue el primer tour de una actriz. Con esta gira logró cautivar aún más fans.

El siguiente drama que protagonizó fue ***The Heirs*** con **Lee Min Ho**, que se convirtió en uno de los más populares, pues rompió récords en Japón y China. Además de actuar, cantó el tema principal.

Su trabajo más reciente es el popular drama ***Pinocchio***, donde hizo el papel protagónico (Choi In Ha) y comparte con **Lee Jong Suk**, y también estará en el reparto de la película ***Beauty Inside***.

ALGUNOS DATOS

Park Shin Hye definitivamente es una artista completa, además del talento nato, su formación académica la llevó a este éxito.

Park es aficionada al béisbol, viene de una familia de músicos, tiene un gran sentido del compromiso social y ha visitado a pequeños de bajos recursos para ayudarlos. Es una chica bastante honesta, alguna vez pensó cambiar la apariencia de su nariz porque era muy criticada, pero aprendió a aceptarse. Las escenas de besos la ponen muy nerviosa, pero siempre intenta dominarse y dar lo mejor de sí.

Corea del Sur es la cuna de grandes artistas, un ejemplo es Park Shin Hye; esperamos que siga con ese mismo éxito y que la película que está filmando sea un rotundo éxito.

Sengoku † Koihime

El hijo tranquilo de Koihime

Por Zorro de Seda

Las visual novel son una muy buena opción para quienes no gustan de los videojuegos tradicionales o para los que buscan una opción más tranquila, pero con historias interesantes. Esta vez traemos un título muy interesante.

Sengoku † Koihime ~Otome Kenran ☆ Sengoku Emaki~ es la tercer entrega de la franquicia ***Koihime***. Esta visual novel está desarrollada por BaseOn (***Appare! Tenka Gomen***, ***Harukoi Otome ~ Otome no Sono de Gokigenyou~***, ***ONE 2 ~ Eien no Yakusoku ~***, ***Yuuhi no Mukougawa***, ***Shiki to Hitsuji to Warau Tsuki -Cry for the Moon-***). Es una visual novel tipo harem (nada que no sepamos de la franquicia). Toma lugar después de la historia principal de la franquicia; el personaje principal es el sobrino del protagonista de la primera historia, su nombre es Kensuke.

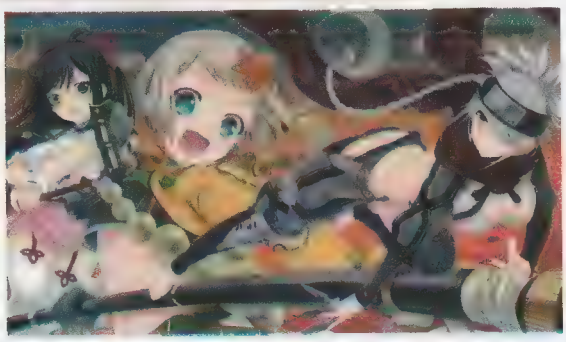
La historia es básicamente la misma que en las demás entregas de ***Koihime***: el protagonista está en medio de muchas chicas, se le venera como si fuera divino y bueno, alguien va a tener muchas esposas; nada nuevo en realidad.

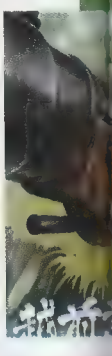
LA HISTORIA

Todo empieza más o menos así: Kensuke entrena arduamente todos los días con su tío Kazuto y vive bajo su tutela. Un día, Kensuke va al almacén por una espada y se desmaya. Cuando vuelve en sí, está en un lugar que no conoce y ve a una linda chica que se presenta como Oda Nobunaga (al parecer es una guerrera). Oda ayuda a Kensuke, le explica cómo fue que llegó ahí: después de que Oda ganara la Batalla de Okehazama, el cielo brilló y él descendió de los cielos con la espada en la mano (algo muy parecido al caso de Kazuto). Le pide que sea su marido y que juntos lleguen a algo así como el poder nacional, pero Oda ya tiene una esposa (ajá, esposa), quien no acepta al "bajado del cielo" (digo, a quién le va caer bien el tipo "baja novias"), aun así, Oda se casará con Kensuke.

Oda tiene toda una legión de servidores (samuráis, criados y demás), todas son damas, cabe resaltar. La primera misión a la que Kensuke se enfrenta es a la prueba de fuerza de los samuráis de Oda, pues al final, hay que probar al nuevo inquilino.

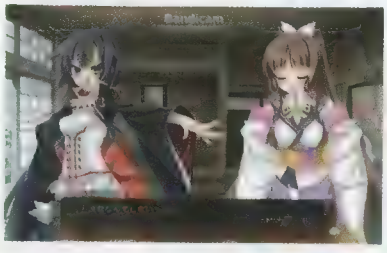
Viajan por todo el país, ganando batallas por todos lados en un periodo tan delicado como el Sengoku, pero había un enemigo prácticamente invencible para ellos: la raza ***Oni***. Los Oni son monstruos que devoran a los hombres y que gracias a su poder llegaron a controlar toda la nación, pero ¿cómo saben si pueden o no derrotarlos si no lo intentan? Así que la feliz pareja se avienta a luchar contra los Onis. Todo mundo cree que la clave para derrotar a esos demonios es Kensuke, pero ¿en realidad será él? Eso será lo bueno de este juego.

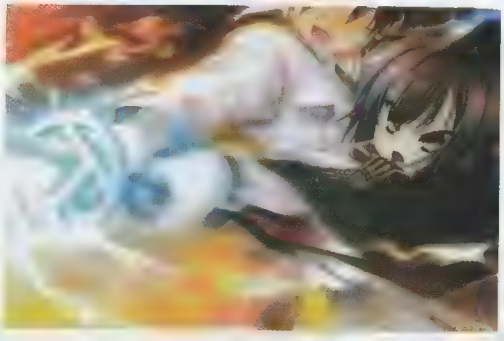




FICHA TÉCNICA

GÉNERO: harem, acción
DURACIÓN: largo (30 - 50 horas)
EDITOR/DESARROLLADOR: BaseOn
AÑO: 2013
PLATAFORMA: PC





LOS PUNTOS

La historia es lineal, todo está dividido en capítulos (como todas las visual novel) y cada uno tiene una protagonista. Al final de cada capítulo, se podrán ver historias secundarias y obvio, "tiempo de calidad" con cada protagonista (ya saben de lo que hablo).

Una de las nuevas características que destacan en esta entrega es el dinamismo del personaje; a diferencia de juegos anteriores, este nuevo protagonista es más activo, quizá no influya en la mutabilidad del título, pero por lo menos uno se divierte más, aunque aún siguen esas partes donde lo glorifican demasiado o sólo lo ven como bolsa de feromonas; pero bueno, eso es parte del estilo ***Koihime***. Otro cambio es que las protagonistas se medio salvan del estereotipo de las otras entregas gracias a las historias secundarias, que a veces resultan ser más cautivantes que la historia principal.

La música resulta ser muy buena, se ambienta muy bien con los paisajes y las situaciones. Los hechos históricos del periodo donde se sitúa la visual novel se siguen bastante y lo mejor, supieron adaptarlos bien para que no afectaran la energía de la historia: supieron dónde, cómo y a qué horas poner ciertos eventos que dejan a uno picado.

Es una visual novel muy entretenida, aunque basados en los títulos anteriores, se esperaría que fuera un poco más "picante", pero al ser una visual 15+ no se podía pedir mucho. Es un harem básico y muy divertido.

© BaseOn

F-VE DOLLS Y TODO SE acaba

Por Zorro de Seda

Como sabemos, el K-pop es uno de los géneros musicales que más fanáticos ha cosechado en los últimos años. Es tan amplio que hay tantos grupos y solistas que sería imposible hablar de todos ellos. Hoy hablaremos de la trayectoria de una *girlband* que, desafortunadamente, se desintegró este 2015.

Los sueños empiezan e irremediablemente terminan

F-ve Dolls fue un grupo integrado por 6 chicas bajo la compañía MBK Entertainment (**T-ara**, **SPEED**, **The SeeYa**, **Shannon**, **Dani**, **Nutaz**, **Kwang Toh**), empezaron como una subunidad, pero lograron ser independientes gracias a su popularidad. Al principio se planteó llamar al grupo "Ruby" o "The Day", pero al final decidieron centrarse en algo dulce y natural, así llegaron al concepto que mantuvieron hasta el final y a su primer nombre **"5dolls"**. Posteriormente sufrieron cambios internos que las llevaron al cambio definitivo de nombre. Su debut fue con la canción ***Lips Stains*** (producida por **Brave Brothers**).

Tiempo después empezarían los cambios internos: **Soo Mi** dejó el grupo para convertirse en solista y dejó su lugar a **Nayeon**. Otra "baja" del grupo fue **Chan Mi** que dejó la compañía para seguir su carrera como solista (ahora con PLEDIS Entertainment), su reemplazo fue **Shannon**. Además se agregó un miembro más: **Jihyun**.

Después de anunciar todos los cambios, sólo faltaba un ***comeback*** y un nuevo nombre, así fue como comenzaron a llamarse F-ve Dolls. En fin, ya estaba todo listo, pero los ejecutivos dijeron que "siempre no" a Shannon y a Jihyun, pues las querían seguir entrenando para otros planes. En su lugar entraron **Seung Hee** y **Oh Yeon Kyung** (quien estaría "dobleteando" porque también es miembro de The SeeYa).

Ahora sí, con el grupo completo, lanzaron su mini álbum comeback titulado ***First Love***, iniciaron con el sencillo ***Soulmate No. 1*** y el estilo tuvo toques disco. Cosecharon muchos éxitos, hicieron colaboraciones y su estilo era bastante contagioso.

Finalmente llegó una nueva administración a Core Contents Media (con ese cambio se transformaría en MBK Entertainment) y los movimientos no se hicieron esperar: los contratos de exclusividad de las integrantes expiraron y algunas otras querían buscar otros horizontes, así que en marzo de este año, F-ve Dolls, tristemente, tuvo que disolverse.

Los talentos

Las chicas que formaron parte de esta girlband eran muy talentosas y juntas hacían explotar los escenarios: la líder era **Nayeon**, una chica de 22 años que sabe tocar cinco diferentes instrumentos, es bilingüe y fan de la caza. No siguió su carrera en Corea, se fue a USA.

Hyoyoung era la rapera del grupo. A sus 21 ya tiene una exitosa carrera como actriz, ha participado en muchos dramas y películas. Ha ganado concursos de belleza y ha tenido participación en campañas de trascendencia social.

Seung Hee es una chica de 23 años, fue de las últimas en entrar al grupo, toca el piano y estudió teatro. Tras la disolución de la banda, ella se centró en su carrera de actriz y quizá vuelva a la música.

Yeonkyung tiene 20 añitos, ella también forma parte de The SeeYa, así que después de que F-ve Dolls se separó, ella se dedicó a su primer banda.

Hyewon es también veinteañera, es apasionada del baile, desde muy pequeña quiso dedicarse al baile, pero sus padres no se lo permitían. Después de la separación de la banda, salió de MBK y firmó con Key East para empezar una carrera de actuación.

Eunkyo era la ***maknae*** del grupo, pues sólo tiene 19 añitos. Tiene sangre de bailarina, pues su madre es fundadora de una academia de danza, así que lo suyo es la bailada. Una vez terminado su contrato y disuelta la banda, ella abandonó la agencia.

El concepto y su música eran bastante contagiosos, pero todos los grupos tienen una fecha de caducidad, algunos duran muchos años y otros, como estas chicas, muy poco. Esperamos que cada una pueda cumplir sus metas y, aunque no sea en un grupo en la música, siempre sean exitosas (con ese talento, no lo dudamos ni un poquito).

La cultura del Rodar

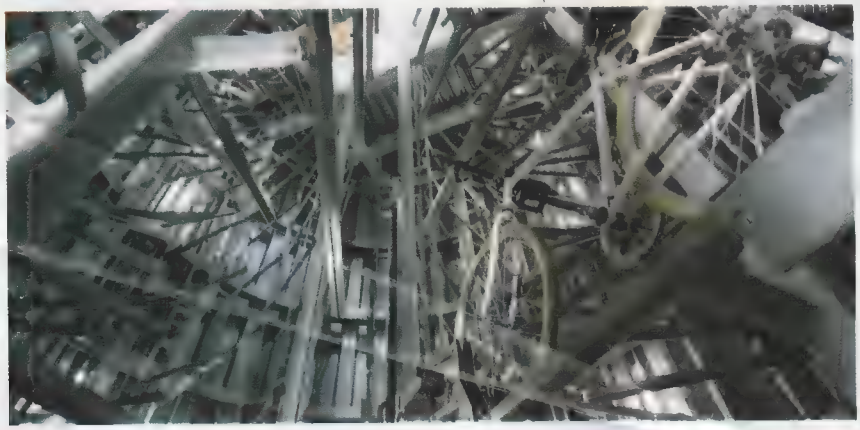
EL USO DE LA BICICLETA EN JAPÓN

Por Sunako Ye-Seul

Japón es un país relativamente pequeño en extensión; sin embargo, cuando se vive allí es posible darse cuenta que el ir de un sitio a otro no es tan sencillo: algunos caminos están cerrados, las calles son estrechas y, además, muchas veces es posible percatarse que las distancias no son tan pequeñas como parecen. En Japón es necesario acostarse para poder trasladarse eficientemente de un lugar a otro. El tren es la primera opción, pero hay un medio de transporte que es preferido por los nipones: la bicicleta. Veamos cómo funciona ésta en el país del Sol Naciente.

FACILIDAD Y CONVENIENCIA

La bicicleta es el segundo medio de transporte más usado y el preferido en Japón. Hay varias razones para ello. Una de ellas, es que poca gente tiene automóvil, pues el costo de su mantenimiento es alto, además de que se debe pagar impuesto por poseerlo y el precio de los estacionamientos también es elevado. El uso de las motonetas y motos es más o menos frecuente, pero, por razones similares al caso de los coches, su uso no es tan común. Ambos contaminan el ambiente, por lo que los nipones no los suponen como la mejor opción. Es por ello que la bicicleta en Japón es considerada como un medio de transporte indispensable, pues, además de no contaminar, permite ahorrar tiempo y, si la distancia es relativamente corta, puede sustituir muchas veces el uso del tren (y con esto, el alto costo de éste).



La adquisición de las bicicletas ofrece mucha comodidad. Algunas bicicletas son desplegables y bastante ligeras, con lo cual se puede viajar con ellas en el tren, siempre y cuando estén dentro de una funda. Además, hay muchas tiendas que ofrecen bicicletas de segunda mano, por lo que una persona que no quiera gastar tanto puede obtener una usada por un buen precio. De forma similar, es posible rentar las bicicletas por medio de las tarjetas Suica (de las que ya hablé en un artículo pasado sobre los medios de transporte ferroviarios) por un costo bajo. En estos casos, sorprende ver la excelente condición en la que suelen estar las bicicletas.

REGLAMENTACIÓN Y CONDICIONES DE ESTACIONAMIENTO

En Japón, el registro de las bicicletas es usual (cuyo costo ronda aproximadamente los 60 pesos mexicanos), el cual consta en llenar un documento con la información del dueño y la asignación al vehículo de un número de serie, el cual se pega a la bicicleta, y con el que, si bien los casos de hurto son casi nulos, si llega a ser robada, puede reportarse a la policía y ser identificada. Es por esto que el hecho de que no esté registrada puede ser un impedimento si se quiere vender, o, si la policía tiene alguna denuncia de una bicicleta extraviada con características similares a la poseída, puede generar sospecha de ser robada.

Para hablar de las condiciones de aparcamiento hay que decir que las personas pueden estacionar sus bicicletas en la vía pública, siempre y cuando sea en los lugares declarados para ello, los cuales suelen estar marcados con líneas amarillas o blancas en el asfalto.

Los grandes estacionamientos públicos, por otra parte, se utilizan por medio de una tarjeta electrónica. Estos estacionamientos pueden pagarse por día o por mes, y se piensa para su uso especialmente para la conveniencia de los estudiantes o trabajadores, quienes se transportan hasta las escuelas o trabajos por medio de la bicicleta desde las estaciones del tren.

Otro tipo de estacionamientos son subterráneos, los cuales permiten ahorrar una gran cantidad de espacio y que han empezado a ser creados en sitios como Shibuya.

El estacionarse en lugares no permitidos puede conllevar al pago de una multa. Por ello, cada vez es más común encontrar estacionamientos para bicicletas que son gratis por una o dos horas y con un pequeño costo si se pasa de ese tiempo.

¿BICICLETAS PARA AMAS DE CASA?

Algo que puede sorprender a la vista en Japón es la forma de transportarse de las madres. Las ***mamachari*** son un tipo de bicicleta utilizado por las señoras, el cual posee un canasto para las bolsas y una o, en ocasiones, dos pequeñas sillas integradas, ya sea al frente o detrás del asiento, para sentar a los niños pequeños. Realmente es bastante usado por las amas de casa, especialmente cuando van de compras, debido a lo conveniente que es para transportarse en distancias regulares, además de que pueden ser estacionadas en casi cualquier parte. Este tipo de bicicletas suele contar con un motor eléctrico que ayuda a las madres en el pedaleo, especialmente si consideramos que las calles en Japón están llenas de pendientes. Es impresionante ver la habilidad y destreza que tienen las mujeres japonesas al trasladarse en estas bicicletas con sus hijos y las bolsas del supermercado. El precio de estas bicicletas está alrededor de los 100 mil yenes (unos 12,500 pesos). No son baratas, pero aun así las familias las adquieren comúnmente por su practicidad.

Finalmente hay que decir que se debe de tener cuidado con las bicicletas en las calles niponas. De acuerdo con el reglamento de vialidad en Japón, las bicicletas deben de moverse por el paso vehicular, pero siempre lo hacen por las banquetas, que son, de hecho, bastante estrechas, lo cual obliga a los peatones a tener que ser precavidos y mirar hacia atrás de vez en cuando para no tener algún accidente. Parece ser que a la gente no le molesta, así que son los peatones mismos quienes consienten esta práctica, con lo que se demuestra el valor e importancia del uso de la bicicleta entre los nipones.

BUZÓN

Por Angel Princess y Goji
E-mail: angelygoji@vanguardiaeditores.com

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

El otro día Goji y su servidora salimos a disfrutar de un soleado día de campo, cuál fue nuestra sorpresa que para mala suerte llovió en plena diversión, yo corrí a refugiarme, pero el mañoso de Goji se apresuró a tomar fotos de chicas con la blusa mojada. *–Es que alguien tenía que documentar tan tremendo evento... atmosférico, mi estimada Angel.* –¡Uy sí!, ¿y seguramente la cachetada que te dieron las chicas fue lo mejor que documentaste? *–Esteee... eso fue por andar de acomedido y querer proteger sus escotes de la lluvia con mi lindo cuerpecito.* –¡Mañoso! Todo por eso no te dejaré contestar una sola carta de lectoras en este número. *–¡Chi... rimbas! Eso es crueldad hacia los animales y peluches draconianos.* –¡Obvio!, mi querido dragón, ¡obvio!

EMANUEL-KUN

¡HOLA!

Hace varios años que los sigo, porque me encanta su estilo y la información que encuentro en sus páginas sobre el ***hobby*** de la cultura japonesa. Y quería preguntarles algo que tengo en la cabeza desde hace un buen rato: ¿volverán a realizar el concurso de manga?, ya que a varios de los lectores, incluyéndome, les gusta dibujar y escribir sus propias historias manga, y hace tiempo he visto que ya no hacen concursos y era una de las cosas que más me gustaban de su revista. Creo que estaría genial si retomaran esos concursos para animar a los lectores a participar más, con la satisfacción de ver su trabajo publicado dentro de su revista.

RE: ¡HOLA!

¡Saludos! Emanuel-kun, te agradecemos tu apoyo a la revista durante tantos años. Por el momento no tenemos pensado realizar un nuevo concurso, pero en cuanto tengamos noticias serás de los primeros en enterarse. *–Oh síiii, extraño esos mangas, eran deliciosos y bien sazonados.* –Goji, ¿no me digas que te los comías? *–Esteeee... ¿qué no los mandaban para eso?* –Aaaaaagh y luego no quieres que te dé tus correctivos. *–Bueno, pues pa' la otra especifica mi chava, uno piensa que son parte de las prestaciones de la empresa.*

LECTOR MISTERIOSO ESCRIBE

HI, ESPERO LEAN Y CONTESTEN MI CORREO

Me gusta mucho la revista de ***Conexión Manga***, los felicito por su extraordinario trabajo; no diré que tengo todos los números pero sí algunos. Me gusta mucho el anime y espero que algún día pongan un póster de Angel para tenerlo, y por qué no, uno de Goji para espantar ratones con él. Bueno, gracias y una cuestión más, desearía que me informaran de cómo suscribirme a la revista física si es que todavía hay forma de hacerlo, gracias por su atención y que siga ***Conexión Manga*** por muchos años más.

RE: HI, ESPERO LEAN Y CONTESTEN MI CORREO

–Pues cómo ves que sí leímos tu correo, mi chavo. – Goji, no respondas tan agresivamente. *–¿Oh, pues pa' qué me reta el "mushasho"?, lo malo es que no puso su nombre así que estará difícil echarle un grito, además ya no tenemos suscripciones.* –En eso tienes razón, aunque podemos pasarle su petición al ***Conexión Manga Team***, y posiblemente tendremos unos lindos pósters de nosotros. *–¿Nosotros? Será de mi persona, estimada Angel; en la revista sólo sacan póster de gente fa-mo-sa.* –¿Quéeeeee? ¡Ahora sí te la ganaste!, dragón ególatra. ¡¡¡PACATELAS!!! *–AUCH, ¡cálmate Angel, era una broma! ¡ Ay, ay, en la cara no que soy artisto! Buaaaaa.*

MAYRA

QUERIDA ANGEL Y GOJI

Me gusta mucho su revista, está muy padre. Mi nombre es Mayra y soy de Acapulco, ojalá sigan sacando animes más divertidos y más música genial, les dejo mi Facebook para tener más amigos. Facebook: May Escuen Drowned.

RE: QUERIDA ANGEL Y GOJI

¡Qué tal, amiga Mayra! Un saludo desde el D.F. al hermoso puerto de Acapulco. Publicamos tu Facebook para que tengas muchos amigos que compartan tu pasión y gusto por la animación y el manga. *–Y de paso algo de pasioncita por mí, aunque sea.* –¡Goji!, te dije que no te dejaría contestarle a las chicas en este número. *–Pero de eso vivo Angel, de mi público y las chiqui-mamis acapulqueñas en traje de baño.* –¡Mañoso! *–Yo diría, súper querendón, jeje.* –En fin, gracias por tus comentarios, es por personas como tú que seguimos esforzándonos para ser mejores cada día. *–Y cobrar la quincena.* –¡Goji! *–Oh, pues es la neta mi chava.*

–Hasta la próxima vez amigos, y recuerden que también pueden leer los comentarios de Goji y de su amiga Angel Princess en la página de facebook de ***Conexión Manga Oficial***. ¡Matta ne!

NUEVO

TALLER DE ILUSTRACIÓN DIGITAL

DIBUJARTE SCHOOL

COSTO
$1,800.00
INICIA
SÁBADO
25 de Julio

TALLER DE ILUSTRACIÓN DIGITAL

- ENTINTADO DIGITAL
- APLICACIÓN DE LUZ Y SOMBRAS
- COLOR DIGITAL Y ACABADOS
- ESCENARIOS Y AMBIENTACIÓN

NIVEL BÁSICO
4 HRS POR CLASE
DURACIÓN: 16 HRS.
PROGRAMAS: PHOTOSHOP

RALI DE DIBUJO SUPERHEROES Y VILLANOS

16 de agosto

Ven a dibujar superhéroes

de 11:00 a 19:00 hrs.

SÓLO NECESITAS GANAS DE DIBUJAR Y TRAER ESTE EJEMPLAR.

DIBUJARTE SCHOOL

En DibujArte School
Salvador Díaz Mirón 156, Col. Santa María La Ribera, Del. Cuauhtémoc, Ciudad de México, C.P. 06400. Tel. 5514-1410.